no.480
1994年 9/15
アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共,消費税込)

低価格ゲームソフト供給めざす32ビットの

F3システム基板

タイトーもカートリッジ式システム基板を発表

㈱タイトー(本社東京、中村紘一社長)は、ROMカセット交換方式による業務用TVゲームの32ビットシステム基板「F3パッケージシステム」(**左に写真**)を新たに開発、ゲームソフトとともに八月三十日発売することになった。これは七月二十日、東京の本社ビルと大阪、名古屋、九州の同社ビルで開いた内覧会で明らかにしたもの。

同システム基板は同社初の32ビットCPUを使用している。同時表示色は最大八千百九十二色。スクリーンは五枚構成で、うち四枚は二百五十六倍まで拡大、オブジェクトは垂直、水平方向にそれぞれ二百五十六分の一まで縮小が可能。音源専用に16ビットCPUを使用。

マザーボードの大きさは幅三十㌢、奥行き三十一㌢、高さ二・五㌢。ROMカセットの幅は基板と同じ、奥行きは二十一・五㌢、高さ四・七㌢。基板の上に乗せて差し込み、両端で固定するようになっている。

内覧会では同システムのソフト四作を披露した。第一弾は格闘ゲーム「カイザーナックル」(本号「話題のマシン」参照)で八月三十日発売。第二弾は階層状画面のコミカルアクションゲーム「バブルシンフォニー」、第三弾は横スクロールのシューティングゲーム「ダライアス外伝」、第四弾はサッカーゲーム「ハットトリックヒーロー95」(二弾以降は発売未定)。

システム基板はソフト一種類とのセット販売でOP価格十五万六千円。ソフトのみの販売は第二弾以降行ない、当面は一種類一律で五万八千円。

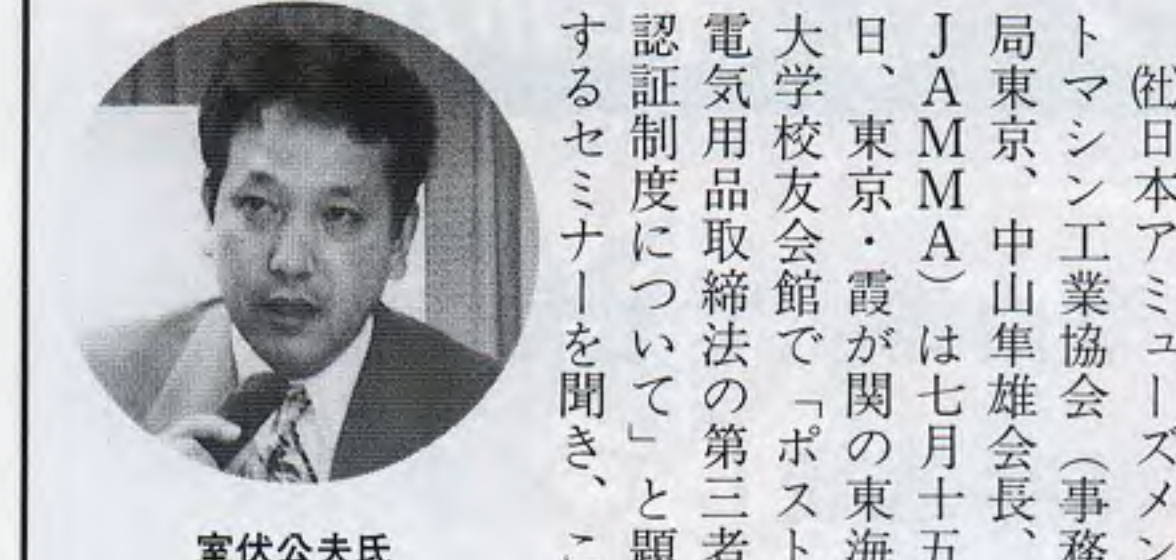
同社では初年度(来年三月まで)、同システム基板の販売台数を五万台と見込んでおり、ソフトは月に一作のペースで提供していくとしている。

なお今後、同社のTVゲームの供給は「F3」が中心となるが、ゲームによっては基板販売も併行して進めていくことになっている。

タイトーのシステム基板「F3」の内覧会。上は東京会場、下は大阪で

PL法成立に伴い電取法に代わる

第三者認証制度課題に

JAMMA、電取委員会がセミナー開催

室伏公夫氏

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(事務局東京、中山隼雄会長、JAMMA)は七月十五日、東京・霞が関の東海大学校友会館で「ポスト電気用品取締法の第三者認証制度について」と題するセミナーを開き、これに五十四社百三十四名が参加した。

これは、製造物責任(PL)法の成立により、電取法の型式認可を将来民間の第三者認証へ移行させ、また技術基準の国際的整合化を検討するとの政府の方針が、近く具体化してくるという見通しのもとに開かれたもの。

福田哲夫副会長は「PL法施行に伴い将来型式認可が廃止されると、メーカー責任は重大なものとなる。その負担軽減のためにも第三者認証制度が検討され、これに対しAM業界ではどう統一して対応するのがよいかなど、電取委員会で検討している」と挨拶した。

セミナーは㈶日本電気用品試験所企画課の室伏公夫課長が講師となって進められた。同氏は電取法の経緯を説明し、「現在、諸外国からの市場開放への圧力、規制の国際整合化の要請が強まり、近く甲種電気用品の多くを型式認可の必要ない乙種へ移行させ、併せて第三者認証制度の導入を検討している」と述べた後、同制度についての通産省の考え方を説明した。その主な内容は次のとおり。

電気用品の技術基準をIEC国際規格に準拠させ、法律のもとでの事業者自己責任を原則とする安全体系に近づける。一方、第三者認証制度の定着を踏まえ、危険度が減少した甲種を段階的に乙種へ移行させていく。ただし乙種も当然、電取法の各種義務を負っている。

第三者認証制度は乙種の安全確保を第三者がサポートするものなので、その認証を受けるかどうかは事業者が決める。

第三者認証制度に期待されるのは、客観的確認による一層の安全確保、消費者の信頼感の獲得、国際協力による認証手続の迅速化、消費者が〝認証マーク〟確認により安全製品を容易に選択できることなどが挙げられる。

なお認証は工場調査を含む製品(モデル単位)試験を原則とし、出張試験、製造物賠償責任保検などのサービスも考えられている。

JAMMAによる「第三者認証制度に関するセミナー」のようす

米国任天堂対アルペックス社訴訟

208百万ドル求める評決

TVディスプレイ特許で任天堂苦戦

ニューヨークにある連邦地裁の陪審は八月一日、米国任天堂(本社シアトル郊外、荒川実社長)に対し、米国アルペックス・コンピューター社が持つTVディスプレイ特許を侵害したとして二億八百万ドルの損害賠償を命じる評決を下した。侵害を認定した六月二日の評決に続くもので、アルペックス社が要求した損害賠償金四億一千六百万ドルの半額を認定した。

アルペックス社は、TV画面にビデオ信号を送り出す「ビット・マッピング・ストラクチュア」技術に関して七七年に特許を取得したが、八三年十月に倒産した。同社は管財人が引き継いでおり、八六年二月に任天堂を訴えた。訴えでは、任天堂がNESなど家庭用TVゲーム機によりアルペックス社の特許を侵害している、として八五年から九二年までの販売額の一二%に当たる四億一千六百万ドルの支払いを求めている。この特許は今では切れているとのこと。

長年にわたる訴訟であり、一時は和解交渉も進められたが、訴訟に戻っていた。任天堂はこの特許を侵害していないとしており、一連の評決は陪審の誤解に基づくものとしている。なお、任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)も訴えられているが、今回の評決で日本の任天堂について特許侵害の故意は認められないことになった。しかし、米国任天堂は(日本の任天堂に故意がないのに)米国任天堂に故意があると認めることにも反発している。

米国の訴訟は原則として、評決に基づき裁判長が判決を下すことになっている。任天堂では、評決どおりの判決となるならば直ちに控訴するなど、徹底的に闘う方針を明らかにしている。しかし全体の流れからすると、この訴訟は任天堂にとってかなり不利な状況となっているもようだ。

AOUエキスポ95の予定

2月22―23日に

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、事務局東京、入江昭造会長)は七月二十五日、来年のAOUアミューズメントエキスポのスケジュールを明らかにした。それによると、AOUエキスポ95は二月二十二―二十三日、例年どおり幕張メッセ(今年と同じ三ホール使用)で開催される。これに伴う懇親パーティーは初日の夜に催される予定。

なおAOUは今年のAMショー二日目(九月二十二日)の昼間(午前十一時から午後一時まで)、東京の赤坂プリンスホテルで「中西昭雄名誉顧問、梅原靖三名誉顧問に感謝する会」を会費制(一人一万円)で催す予定。

遊技機賭博の取締りを継続

94年版「警察白書」でも言及 検挙件数は5年連続して減少

警察庁は七月二十一日、「平成六年版警察白書」を発表（発行は同二十五日）、今回は地域社会の安全に焦点を当てたものとなった。新風営法に基づく「八号営業」も取り上げられており、遊技機賭博については暴力団が関与する事例もあるので、「引き続き強力な取締りを推進している」としているが、実際にどれほど行なわれているか関心を集めている。

今回の白書では、「風俗営業の健全化と風俗環境の浄化」として、①風俗営業の健全化、②深夜飲食店営業の状況、③風俗関連営業の状況、④売春事犯等及び猥褻事犯の現況、⑤その他の風俗関係事犯の現況、⑥風俗環境の浄化活動――の六項目にまとめた。

以上のうち①と⑤（ただし関連部分のみ）は次のようになっている。

(1) 風俗営業の健全化

警察では、風営適正化法等に基づき、風俗営業に対して必要な規制を加えるとともに、風俗営業者の自主的な健全化のための活動を支援し、業務の適正化を図っている。

ア 風俗営業の状況

最近五年間の料飲関係営業等（風営適正化法第二条第一項第一号―第六号）の営業所数の推移は、表6―7（略）のとおりである。

また、遊技場営業（風営適正化法第二条第一項第七号、第八号）の営業所数の推移は、表6―8のとおりである。ぱちんこ屋の営業所数は、毎年五百軒前後の増加を続けていたが、平成五年の営業所数は一万七千二百四十二軒で、二百七十九軒（一・六%）の増加にとどまった。また、風営適正化法第二条第一項第八号の許可を受けたゲームセンター等についてみると、五年の一営業所当たりの遊技設備の平均設置台数は昭和六十年の約一・五倍、百台を超える遊技設備を設置している平成五年の営業所数は昭和六十年の約三倍であるなど、ゲームセンター等の大型化の傾向がみられる。

イ 風俗営業の健全化に向けた施策の推進

(ア) 風俗営業からの暴力団排除

ぱちんこ営業等の風俗営業に対しては、その営業の健全化を阻害する大きな要因である暴力団の関与が依然としてみられるが、暴力団対策法施行後、風俗営業者の間でも暴力団排除機運が盛り上がりをみせており、暴力団排除総決起大会、暴力団撃退研修会等の開催、みかじめ料支払拒否運動等の暴力団排除活動が活発に展開されるようになってきている。警察では、暴力団が関与する事件の取締りを推進するとともに、風俗営業者の自主的な暴力団排除活動を積極的に支援している。

[事例一] みかじめ料に代えて出玉が極端に多くなるように不法に改造した遊技機を暴力団員に優先的に使用させるなどしていたぱちんこ屋四軒、暴力団幹部が無許可で営業していたまあじゃん屋及びスナック店を風営適正化法違反で摘発したほか、暴力団関係者等が関与するキャバレー等三軒を売春防止法違反で摘発（富山）

[事例二] 長崎県遊技業組合は、警察の支援を受けて「遊技業暴力排除総決起大会」を開催し、県下のぱちんこ屋の経営者、従業員等約八百名が参加した。

(イ) ぱちんこ営業の健全化

ぱちんこ営業については、国民に身近な娯楽を提供する産業として急速に成長する一方、営業所数の増加に伴い、営業者同士が出玉競争に走るあまり、著しく客の射幸心をそそるおそれのある遊技機を使用した違法な営業が増加しているほか、依然として暴力団の関与がみられるなど健全化を阻害する要因を抱えている。このため、警察では、遊技機の違法改造事犯等の取締りを推進するとともに、関係団体による自主的な健全化のための活動を支援するなど、ぱちんこ営業の健全化を図っている。

[事例] 遊技機を不法に改造した上、事務所のコンピュータで客の反応を見ながら出玉を操作していたぱちんこ営業者（四九）と遊技機の違法な改造を行った改造ブローカー（四九）を風営適正化法違反で逮捕するとともに、ぱちんこ営業者の営業許可をとり消した（北海道）。

(ウ) 管理者講習の実施

警察では、風俗営業の営業所ごとに選任された管理者を対象とした管理者講習を実施しており、その中で、風営適正化法に規定する遵守事項等のほか、暴力団からみかじめ料等を要求された場合の対応要領等についても指導を行っている。管理者講習の最近五年間の実施状況は、表6―9（略）のとおりである。

(5) その他の風俗関係事犯の現況

ア ゲーム機使用賭博事犯

平成五年のゲーム機を使用した賭博事犯の検挙件数は二百七十四件、検挙人員は千九百十九人、検挙営業所数は二百七十四軒であり、ゲーム機の押収台数は二千五百三台、押収賭金は約一億六千二百万円に上っている。最近五年間の検挙状況は、表6―15のとおりである。

これら事犯の中には、暴力団が関与してその活動資金としている事例もみられることから、警察では、引き続き強力な取締りを推進している。

[事例一] 六月、妻の経営する飲食店にゲーム機を設置し、客に賭博をさせ、約五年間で約一億五千万円を得ていた暴力団幹部（五五）を逮捕（宮崎）

[事例二] 約二箇月間にわたるゲーム機使用賭博事犯の集中的な取締りの結果、ゲーム機等を設置し、客等に賭博をさせていた喫茶店等二十二箇所を摘発し、経営者、従業員及び客ら百四十四人を検挙、ゲーム機等二百八十台及び賭金約千九百万円を押収（神奈川）

表6―8 風俗営業（遊技場営業）の営業所数の推多（平成元～5年）

区分＼年次	元	2	3	4	5
総数（軒）	81,599	80,168	78,344	77,924	77,699
第7号営業	42,116	41,635	41,351	41,226	41,054
まあじゃん屋	25,768	24,659	23,719	23,162	22,828
ぱちんこ屋	15,415	15,947	16,502	16,963	17,242
その他	933	1,029	1,130	1,101	984
第8号営業	39,483	38,533	36,993	36,698	36,610
（ゲームセンター等）	(21,929)	(20,803)	(19,812)	(19,540)	(19,766)

注）第8号営業の（ ）内は、許可を受けた営業所数で内数である。

統計6―11 風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況（平成5年）

法令別		検挙件数(件)	構成比(%)
総数		585	100.0
風営適正化法	計	306	52.3
	無許可営業	83	14.2
	年少者使用	35	6.0
	名義貸し	24	4.1
	従業者名簿の備付義務違反	22	3.8
	構造・設備等，遊技機の無承認変更	87	14.9
	構造・設備等，遊技機の変更届出義務違反	13	2.2
	年少者を立ち入らせる行為	13	2.2
	その他	29	5.0
刑法（賭博）		274	46.8
労働基準法		3	0.5
児童福祉法		1	0.17
職業安定法		1	0.17

表6―15 ゲーム機使用による賭博事犯の検挙状況（平成元～5年）

区分＼年次		元	2	3	4	5
検挙	件数(件)	806	677	657	396	274
	人員(人)	4,875	3,720	3,340	2,461	1,919
	営業所数(軒)	796 (212)	658 (176)	537 (127)	322 (66)	274 (76)
押収台数(台)		6,287	4,936	4,717	3,157	2,503
押収賭金(万円)		37,000	36,000	38,000	22,000	16,000

注）（ ）内は、8号営業の許可を受けていた営業所数で内数である。

「警察白書」で示される「八号営業」の営業所数は、警察許可を得たものと、いわゆる「一〇%未満」基準などで警察許可を必要としないものとの合計を基本としている。これらの営業所数には、当然ながら、遊技機賭博で摘発されるはずの営業所も含まれている。

営業所数は九三年十二月末現在の数値。「許可営業所」と「その他の営業所」についての、「専業店」と「併設店」別の営業所数と業態別備付台数はすでに公表済み（本紙第473号に詳報）。同庁調べでは、AM機と賭博遊技機は区別されないためすべて「遊技設備」（白書では「ゲーム機」）となっていることに注意する必要がある。

「風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況」は、白書巻末の統計資料に含まれている。風俗営業としての「八号営業」と「七号営業」関連を合計したもので、「八号営業」に限っての数値は明らかではない。賭博罪検挙と対照的に、新風営法違反の検挙は増加した。

うち遊技機賭博の検挙数二百七十四件は明らかに「八号営業」関連であり、その違法営業所二百七十四軒の約二八%に当たる七十六軒が「八号営業」の許可を得ていたのも問題だが、それ以外の百九十八軒が許可なしで遊技機賭博を敢行していたのも問題だろう。ここには立法政策上の大きな問題点が横たわっていると言える。

遊技機賭博の検挙件数はここ数年減少し続けているが、これは必ずしも実態としての遊技機賭博が減少しているわけではなく、あくまでも検挙した件数が減っていることを意味しており、むしろ摘発を逃れている違法営業がいぜん多く、従って「適正化」「健全化」にほど遠いとの見方もあるほど。違法営業が「常態化」する前に、健全で適正な取り締まりが行なわれるよう望まれる。

なお二年前に項目として採用されたカラオケボックス営業は、第五章「少年の非行防止と健全な育成」のうち、「3 少年の非行防止、健全育成対策の推進、(4)少年を取り巻く社会環境の整備、ア 少年を取り巻く有害環境の浄化」で取り上げられた。

ここで白書は次のように述べている。――「また、営業店舗の増加が著しく、少年非行の温床となることが懸念されているカラオケボックスについては、業界に対する指導、要請を強めており、これを受けて、カラオケボックス営業者の全国組織である日本カラオケスタジオ協会では、少年の非行防止と善良な風俗環境の保持に配意した自主規制基準を定め、五年には、各都道府県の防犯協会連合会、少年補導員協議会の協力を得て、カラオケボックス営業の管理者を対象とする講習会を全国で実施した。」

セガ社16ビット機加えた 複合型ラジカセ

CD―ROMプレイヤーを兼用

アイワ㈱（本社東京、卯木肇社長）は、セガ社の家庭用TVゲーム機を兼ねるCDラジカセ「CSD―GM1」を九月一日から四万五千円で発売する、と七月二十七日発表した。月産五千台を計画している。

同機ではセガ社の家庭用16ビットゲーム機「メガドライブ」と「メガCD」用のゲームソフトを楽しむことができる。このためセガ社と共同開発を進めた。CD―ROMプレイヤーは音楽用CDやCD―G（画像データの入った音楽CD）にも対応している。

CDラジカセは多機能化が進んでいるが、本格的な家庭用TVゲーム機と組合わせた商品はこれが初めて。価格はセガ社のゲーム機とアイワのCDラジカセをそれぞれ買うよりも約二割安くなる。なおCDラジカセとして持ち運ぶため、ゲーム機部分を取り外すこともできる。

アイワ「CSD―GM1」のセット

コナミ「東京テクニカルセンター」

開発・製造の拠点披露

開発からサービスまで揃った、と説明

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は八月一日、神奈川県座間市に竣工した「東京テクニカルセンター」でこれを披露、業界関係者ら二百五十名が参加した。同センターは同社の国内第四の開発拠点（本紙前号参照）。

上月社長が挨拶、「今年三月に創業二十五年を迎えた。総合AM企業として世界中の人々に夢と感動を与えることを使命と考え、企業活動してきた。業界はハイテク技術の導入、次世代ゲーム機など競争が激化しており、顧客のニーズを先取りした高品質の商品開発が重要テーマとなっている。当センターはAM機器の研究開発を行なうため重要な環境と設備を備えており、神奈川開発センターとして発足するほか、製造・流通部門を大阪・豊中から移し生産本部とするので、開発からサービスまで揃い、業績向上に大きく貢献できる」と語った。

祝辞ではさくら銀行の橋本俊作頭取が、「創業間もなくからの取引がある。当時は小さな会社だったが今では総資産七百億、株主総本四百四十億円の大きな会社に成長した。ゲーム関連業界ではマルチメディア時代に向け、大きな変革の波がおし寄せているが、上月社長は早くから予見し、家庭用ソフトに加え、業務用、パチンコソフト、AM施設運営と幅広い事業展開している」と述べた。

国際証券の豊田善一相談役は、「コナミの大証新二部上場を手伝って以来の付き合いだ。このほど山内宏・前大証理事長を常勤相談役に迎えたことも大きな味方になる」など述べた。星野勝久・座間市長も祝辞を述べた。

乾杯の音頭で㈱ユウビスの川楠俊太郎社長（コナミ栄進会幹事）は、「二十五年前に豊中のぼろ工場でスタートしたコナミが立派なビルを作った。上月社長はもの作りはうまいが人付き合いがへたなので、皆さんも会いに行ってほしい。コナミがもっと良くなり、ヒット作を出すよう望む」と述べた。この後、宴の途中で福原健一常務が中締めの挨拶をした。

コナミ「東京テクニカルセンター」披露会で、左上はユウビス・川楠社長、右上はさくら銀行・橋本俊作頭取、右は星野勝久・座間市長。下の写真はコナミの（左から）豊開荘吉部長、山口憲明常務、上月景正社長夫妻

コナミ「東京テクニカルセンター」の外観

セガ社「サターン」の

販売で日立家電と提携

10月にも日立メディアフォースを設立

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と、日立製作所の子会社である日立家電㈱（本社東京、三善康也社長）は八月三日、セガ社が今年十一月に発売する家庭用32ビット機「サターン」の家電ルートでの販売に関し提携した、と発表した。セガ社は日立製作所から、「サターン」用32ビットCPU（各二個）の供給を受けることになっており、日立グループとの提携を強めることになる。

日立製作所は、六日前の七月二十八日、家電不況により日立家電を九五年四月一日付で吸収合併する、と発表していた。

セガ社との提携により日立家電では十月一日付で、セガ社の家庭用TVゲームのハード／ソフト専門の販売会社、㈱日立メディアフォースを設立することになる。

新会社はセガ社「サターン」を年間百万台以上売る計画で、初年度（九四年度下期の五ヵ月）でソフトを合わせ約六十億円、次年度（九五年度）約四百億円の売上げをめざす。販売ルートはセガ社が従来からの玩具ルートを、日立メディアフォースは家電ルートをそれぞれ担当する。日立グループで家庭用TVゲーム分野に進出するのはこれが初めてとなる。

八月三日、東京・大手町のサンケイ会館で行なわれた記者発表には、セガ社の森連専務国内コンシューマ統括本部長、鎌田繁雄取締役国内コンシューマ統括本部副本部長、日立家電の弓部義繁専務国内営業本部長、中谷裕国内営業本部企画部長が出席した。

弓部専務は、「日立としては、日立チェーンストールに若い客を引きつけるうえ、ソフト販売のノウハウを修得できるというメリットがある」と述べた。また森専務は、「従来のユーザー層以外にも幅広くアピールする製品なので、家電という新しいチャンネルの開拓は必要だ」と語った。「サターン」は、玩具、家電それぞれのルートで半数ずつ販売される予定。

スペースジャパン94

AM施設も出品

ナムコ、ヒューマンなどが

遊休地などスペースの活用方法を紹介する「第一回土地・空間有効活用展」（スペースジャパン94）が㈱ジェムコ日本経営の主催で、七月二十八―三十日、東京・晴海の国際見本市会場（東館）で開かれ、AM業界からナムコ、ヒューマン、ザップ、スナガ開発などが出展した。

この展示会は土地オーナーや商業施設の事業者らに遊休地の活用や既存の商業施設の効率利用化などに関する提案をしようとするもので、AM関連のほか、カラオケ・自販機関係、不動産開発、倉庫物流関係などから八十一社が出展した。

㈱ナムコは丸紅㈱と共同出展し、「ワンダーシティ」、「プラボ相模原店」などナムコが展開する複合型AM施設をパネルとビデオで紹介、ロードサイドの遊休地活用を訴えた。

ヒューマン㈱は、立体音響システムによるホラーハウス「グランディシュの館」を実物展示した。ヘッドホンを装着し、暗闇の中でポルターガイスト現象を体験できるというもので、四人まで同時に楽しめる。施設事業部が担当している。

㈱ザップは、日本ブランズウィック㈱の小間内に出展。ボウリング場の集客用にと「Q―ZAR」を展示した。スナガ開発㈱は三菱重工業㈱と共同開発した簡単設置型のミニサッカーグランド「サッカー村」を紹介した。

このほかカラオケ機器、バッティングセンター、ゴルフ練習機などの展示が目立った。静光プラスチック工芸㈱は、カジノ機器を紹介した。

主催者は経営コンサルタント会社。「郊外の遊休地を活用したいというオーナーが多く、展示会を催した。AM関連分野がその中心となるだろう」とコメントしている。

スペースジャパン94で、ヒューマンが出品した「グランディシュの館」

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月23日～8月8日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

七月二十七日＝「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-55230、57-95667。

実用新案出願公告

七月二十七日＝「スロットマシンに装着できる打止解除装置」、㈲三貴商事（福岡）、6-27183(早)、2-83492。

特許出願公開

七月二十六日＝「的叩きゲーム装置」、アイレム㈱（石川）、6-205877、5-19588。「娯楽装置」、アイバ・ペーター（ドイツ）、6-205878、3-347435。「電子遊戯機器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-205879、5-18204。「可動遊戯用座席の着坐者保持機構」、三菱重工業㈱（東京）、6-205880、5-19264。

八月二日＝「自動水平調整装置付きルーレットゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、6-210046、5-50074。「遊戯装置用ディスプレイユニット」、アルパイン㈱（東京）、6-210047、5-21968。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-210048(請)、5-314083。「クレーン式ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、6-210064、4-330310。「家庭用ビデオゲーム機用操縦装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-210065、4-286652。「ゲーム機の昇降機構」、コナミ㈱（兵庫）、6-210066(請)、5-4875。「アミューズメント機器管理システム」、㈱シーエスケイ（東京）、6-210067(請)、5-24827。「ゲーム、パチンコネットワーク伝送システム装置」、松本仁公（埼玉）、6-210068、4-339418。「テレビゲーム・オーサリング・システム」、日本ビクター㈱（神奈川）、6-210069、5-20527。「軌道走行乗物の逆走防止装置」、ザ・ウォルト・ディズニー社（米国）、6-210070、4-65706。「水路走行乗物の速度制御装置」、同、6-210072、4-148944。「軌道走行台車」、㈱東洋システム（愛知）、エステイエナジー㈱（同）、鈴木幹治（同）、6-210071、5-26174。

実用新案出願公開

八月二日＝「遊技機の回転ドラム用給電装置」、門田英明（愛知）、6-55685、5-987。「遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-55693、5-36667。

SNK「ネオジオCD」

東西で展示会

発売セットの内容も決まる

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)は、七月十一日に東京・千代田区のホテルニューオータニ、十九日に大阪・江坂の東急インでそれぞれ「ネオジオCD」展示会を開いた。東京会場に四百人、大阪会場に五百人の玩具流通業者らが集まった。

ネオジオの家庭用でCD－ROMプレイヤー一体型の「ネオジオCD」は、六月に「東京おもちゃショー」に出品するとともに記者発表会も開かれているが(本紙第476号参照)、今回はとくに流通業者のみを対象に、今後の方針やソフト発売計画などをより具体的に示すために開かれたもの。

同機は九月九日、本体とともにCDソフト二十四タイトルが同時発売となる。本体は専用コントローラー(パッドタイプ)、ACアダプター、ステレオ音声と映像コードとのセットで価格四万九千八百円。なお別売としてスティックタイプのコントローラー、RGBコード、RFコンバーターなどもある。

CDソフトをセットする部分は前面引き出し式のフロントローディングタイプになっているが、一定台数を販売後は上部にセットするトップローディングタイプに切り替えられる。その切り替え時期について「現在、多数受けている予約台数を出荷してからになる。またデザインも変わることになるが、性能や価格は同じ」としている。

CDソフトの価格はメガ数によって異なり、四千八百―七千八百円となっている。同社では発売に先立ち、八月十日から全国六ヵ所で、同機のPRイベントを展開している。

「ネオジオCD」展示会(大阪会場)で、上は本体とパッケージ外観

TDL、11年目で
通算15千万人に
海外からの入園者5・5%

東京ディズニーランド(TDL、㈱オリエンタルランド経営)は八月三日、開園以来の通算一億五千万人目の入園者を迎えた。八三年四月十五日に開園したTDLでは、累計入園者が八七年十一月に五千万人に、九一年五月に一億人に達している。

一億五千万人目の入園者は、この日午後一時すぎに訪れた神戸市兵庫区の会社員、桧山和司さん(35)の一家四人。ミッキーマウスから花束が、オリエンタルランドの上沢昇副社長から五年間有効の特別招待券がそれぞれ贈られた。桧山さんは、九一年以来二度目の来園

と話している。

一億五千万人のデータによると、TDL入園者の内わけは、年代別では大人六七・二%、中人一五・七%、こども一七・一%。性別では男三九・八%、女六〇・二%。地域別では関東六七・四%、中部・甲信越一一・一%、近畿六・九%、東北三・一%、その他六・〇%、海外五・五%となっている。うち海外では台湾、香港、上記以外の東南アジア、米国の順となっている。

栃木県協、通常総会
役員は2名増員
メーカーなど20社も出席

栃木県アミューズメント施設営業者協会(事務局日光市、入江昭造会長、会員三十九社)は六月九日、宇都宮市内のホテルニューイタヤで第十回通常総会を開き、役員改選により入江会長を再選したほか、予決算案などを承認した。

同総会には三十二社が出席。入江会長挨拶の後、来ひんとして県警防犯課の塩田和男課長、少年課の清水勝也課長からそれぞれ挨拶があった。

続いて議事に入り、平成五年度事業報告案、収支決算案、六年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については、健全営業、少年の健全育成への協力、店舗管理者研修会と技術研修会の実施、会員相互の親睦と情報交換、AOU全国大会(十一月十―十一日、鬼怒川温泉)の開催準備——などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもの。理事二名増員を承認し改選の結果、正副会長を含む八名が再任、七名が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝入江昭造氏(㈱たつみ娯楽)、副会長＝栗田誠次氏(㈲安佐エース)、岡田明彦氏(㈱グッドヒル)。

理事＝渡辺正雄氏(㈱エグゼ)、富田繁雄氏(㈱ジィエス)、佐藤健三氏(京浜サービス)、柳誠氏(㈱丸山工芸社)、森山信之助氏(㈱アスクス)、鈴木修氏(㈱ナムコ)、竹谷勝氏(セガ社)、後藤太一氏(関東スポーツセンター㈲)、飯島仲氏(㈲飯島娯楽)、阿部行雄氏(阿部商事)。

監事＝柴田清人氏(㈲しばたワークス)、浅宮隆一氏(ファンタジー)。

総会終了後、出席したメーカーおよびディストリビューター計二十社から製品の説明があった。

埼玉県協、通常総会
組合ロケを継続
役員全員留任、名称変更

埼玉娯楽事業者㈿(事務局浦和市、佐藤信理事長、組合員十六社)は七月五日、群馬県伊香保温泉のホテルニュー伊香保で第九期通常総会を開き、全役員を留任としたほか、同組合名を変更したことを確認した。

同総会には組合員全員が出席。佐藤理事長は挨拶の中で、「当業界は不況に強いと思っていたが、長引く不況には勝てない。新しいロケーションを開拓するにも初期投資がかさみ、メリットが少なくなった。次々と新規ロケ開拓を進めている大手企業をうらやむのではなく、自分たちのやり方で地道に進めていくことが大事だ」と述べた。

平成五年度事業報告案、決算案、六年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、共同購入の拡充、組合運営のロケ(同ホテルに八七年六月設置)の継続、AOUが開催する研修会などへの積極的参加、視察旅行の実施——を挙げている。

また役員報酬(無報酬)、組合賦課金の金額と徴収方法などは、従来どおりということで承認された。

組合名の変更はAOUの統一名称に合わせるもので、二月臨時総会で決定後、県公安委員会に届けており、すでに「埼玉アミューズメント施設営業者協会㈿」と名称変更していることを確認した。

役員の改選は任期満了に伴うもので、役員全員を留任とすることが承認された。

同組合が行なう組合員の「優秀事業者表彰」について、橋爪甚三氏(㈲ツースリー商会)を表彰することになった。

この後、メーカー四社から新製品動向について説明があった。

上の写真は埼玉県協・通常総会で、下はアトラスの発表会のようす

大阪でカラオケビジネスフェア

綜合ユニコム㈱(本社東京、河崎清志社長)は九月一―二日、大阪・住之江のインテックス大阪で「カラオケビジネスフェア」を開催する。同名のショーはこれまで東京で三回、毎年二月に開かれてきているが地方での開催は初めて。大阪府カラオケ事業者協会など十七地方協会が協力する。

出展社はカラオケ機器メーカーなど約四十社。「カラオケビジネスマネジメントセミナー」も開催。いずれも入場無料だが、セミナー参加希望者は往復ハガキで申し込む必要がある。

「豪血寺一族2」で
新作発表会開催
アトラスが京王プラザで

㈱アトラス(本社東京、原野直也社長)は七月十八日、東京・新宿の京王プラザホテルで、業務用TV格闘ゲーム「豪血寺一族2」の発表会を開いた。これに関係業者ら約三百人が参集した。

これは発表会といっても、会場では同社による説明もなく、来場者にプレイさせるだけという形で行なわれた。

同ゲームは「豪血寺一族」の続編で、前作の容量一六〇メガを大きく上回る二二九メガと大容量になり、画面スクロールの範囲を上下に広げ、グラフィックの奥行き感を増したほか、サウンド面を向上させるなどグレードアップしたもの。

ゲーム内容では、キャラクターが五人増えて十三人になり、うち変身できる〝スーパーキャラクター〟も四人(前作は一人)に増えた。また新たに「忍耐メーター」が加えられた。これは攻撃を受けるごとにメーターが上がっていき、一杯になると不利な形勢を一発で逆転できる必殺技を使えるというもの。なお同ゲームは秋のAMショーに出品後発売される予定とのこと。

このほか展示されたものは次のとおり。

「ゴーゴールーレット」＝電光点滅式プライズマシン。TVゲーム機「へべれけのぽぷーん」(サン電子製、本紙第473号「話題のマシン」参照)、メダルゲーム機「スーパーマリオドキドキカート」(バンプレスト製)。

また業務用から移植した家庭用(SFC、MD)ソフト「豪血寺一族」も紹介した。

NSA、例会

大阪九州で視察

サッカーくじには反対表明

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は六月二十二―二十四日、九州のAM施設見学を兼ねた第三十一回例会を行なった。

会合は神戸・六甲アイランドから門司へ向かう阪九フェリーの船内で開かれ、五十三社が出席。内田会長が「AM業界は大変厳しい時だが、一致団結して乗り切ろう」と挨拶した後、宮原久常務から活動報告などがあった。その主な内容は次のとおり。

同協会"活動十年記念"として「SC遊園の変遷と課題」と題する資料を作成することになり、その素案が説明され、必要データを得るためのアンケート調査への協力を求めた。

青少年育成国民会議が行なった"サッカーくじ"の賛否を問うアンケート調査について、同協会としては「青少年の射幸心をかなり刺激し習慣化するおそれがある」との理由で「反対」と回答したことが報告された。

景品の共同購入について、今年一―五月は前年とほぼ同じ取り扱い額で推移しているが、六月以降は低調になる見通しとされた。

このほか中国研修旅行の総括、青年部会の活動報告などがあった。

最後に内田会長は「従業員の管理、とくに事故防止に重点を置いた指導が大切」と語り、懇親会に移った。

AM施設の見学は、二十二日に大阪・南港のセガ社運営「ガルボ」（希望者三十四名が参加）、二十三日に福岡市内のダイエーレジャーランド経営「パンドール中間店」、福岡ドーム球場（場内にAM機のシングルロケがある）、長崎の「ハウステンボス」など。二十四日は観光組とゴルフコンペ組に分かれた。

ＮＳＡ第31回例会に伴う視察で、下の写真はハウステンボスでの一行

遊園施設を加え

指導指針を改訂

建設省が地方自治体に送付

「昇降機設計・施工上の指導指針」が、遊園施設に関する指導事項を加え、「昇降機・遊戯施設設計・施工上の指導指針一九九四年版」（定価二千二百円）として改訂され、今春建設省住宅局建築指導課から地方自治体の建築指導担当局に送付された。

「指導指針」は、昇降機と遊園施設についての構造や設計、施工する上での留意点に関して、行政上の指導事項をまとめたもの。これまで昇降機（エレベーター）関係だけ扱っていた。全国の特定行政庁（地方自治体の建築指導担当局）における統一した指導指針として、関係者は十分承知しておく必要がある。㈶日本昇降機安全センターから発行された。

「指導指針」のうち遊園施設関係では、①建築基準法の適用を受ける遊園施設の範囲、②遊園施設についての確認申請の方法、③工事完了後の報告書の作成方法など、となっている。

全日本遊園施設協会（JAPEA）では七月四日付で、「指導指針」の遊園施設関連部分の抜すいを会員に送付した。

AOU広報委が

九州で新聞広告

読売（西部）と琉球新報に

AOUの広報委員会（平本将人委員長）は、AOUの活動とゲーム場を一般にアピールする広告を、読売新聞（西部本社版）の七月二十三日付と琉球新報の二十四日付の各朝刊に出した。

これは昨年春、福岡県協（長友隆典会長）が読売新聞西部本社広告局から企画広告の提案を受け、九州・沖縄地区協議会（同）で検討、AOUと協議した結果、AOUの広報委員会活動の一環として実施したもの。

掲載されたのは九州全域と山口県の一部を対象とした読売新聞・西部本社版（九十八万部）と、沖縄県の琉球新報（十八万部）。同委員会では「この企画は一般新聞紙上で、明るく楽しいAM施設を広くアピールし、認識を深めてもらおうと座談会形式の記事広告を掲載したもの」としている。全段広告で、掲載料の一部を同地区の会員協会が負担したほか、メーカー六社（セガ社、ナムコ、タイトー、SNK、コナミ、シグマ）がそれぞれ協賛広告を出した。

同広告は、「明るい雰囲気、多様なゲームマシンで遊びとコミュニケーションの場を創る。"アミューズメント施設は今"」という見出しで、AOUの入江昭造会長と同地区協の長友会長、タレントの西田恭平氏の三人に、フリーライターの加嶋径子氏が話を聞くという形になっている。それぞれゲーム場の現状と今後について意見、感想を語り、AOU活動に説明を加えている。

このほかAOUの「AM施設営業要項」とステッカー、九州・沖縄地区の各県協会名と（読売新聞は九州七県協、琉球新報は沖縄県協の）会員名などが広告に掲載されている。

明るい雰囲気、多様なゲームマシンで遊びとコミュニケーションの場を創る。

アミューズメント施設は今

AOUの全面広告を掲載した読売（西部版）

SNKスポンサーの

"チームシンスケ"14位に

鈴鹿８耐で好成績

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）がメインスポンサーとなっているバイクレーシングチーム「チームシンスケ」が、七月三十一日の鈴鹿八時間耐久ロードレースに参戦、予選十二位、決戦十四位となった。上位チームが事故で数台遅れたこともあったが、これまでにない好成績で勢いを強めている。

AOU近畿地区協が

梅原氏退任慰労

大阪府議・芦田氏も挨拶

AOUの前会長、梅原靖三氏の退任慰労会が七月十三日、近畿地区協議会（松下実人会長）主催により大阪・心斎橋の大成閣で開かれ、近畿地区の府県協会員ら四十人が参加した。

これは松下会長によると、「梅原氏の地元関西のメンバーで、同氏のこれまでの労をねぎらいたいという気持ちが強かったため、こういう席を設けることにした」もので、「梅原靖三氏をねぎらう会」として開かれた。

事務局の今西徹氏の司会により、挨拶に立った松下会長は、「約七年間にわたりAOU会長として、AOUの基盤を固め、全国の組織作りを進めてきた梅原氏の努力を高く評価したい。今後は七年間も務めるAOU会長は出てこないと思うが、大阪府協の会長としては今後も続けてほしい」と語った。

来ひんとして大阪府会議員の芦田武夫氏が、「梅原氏には人生の先輩として教えられることが多い。今後も業界発展のために尽くしてほしい」と挨拶した。

この後大阪府協の川楠俊太郎副会長から梅原氏に、十万円の旅行券（一人一万三千円の当日参加費から支出）と、大阪府協の峯久監事（当日欠席）からの花束が手渡された。

梅原氏は、「大阪府協の全面的支持があったからこそ、AOU会長として後顧の憂いなく活動を続けることができたことに感謝する」と語った。

乾杯の音頭をとった京都府協の吉田勲会長は、「まとめるのが困難と思われた当時のAOU組織をここまで育て上げてきた梅原氏の功績は大きい。AOU顧問となっても、さらに指導力を発揮されることを期待する」と述べた。中締めは同地区協議会の西山清治副会長（兵庫県協会長）が行なった。

なおこの会合での剰余金（約二万円）は、同協議会の会計に繰り入れられた。

前AOU会長 梅原靖三氏をねぎらう会

梅原靖三氏退任慰労会にて、上は川楠俊太郎副会長（左）から花束を手渡された梅原氏。下は慰労会出席者たちの記念撮影のようす

論潮

大阪人の美徳

「平成三年一月から二年半、大阪府警の刑事部長として勤務したが、刑事部長というポストも初めて、関西での勤務も初めてということで、最初のうちは戸惑いも多かった。まず新聞を見てびっくりである」と始まるのは、警察庁・暴力団対策第一課長吉村博人氏による「大阪よもやま話」（「警察学論集」五月号所収）。まことに興味深い感想が次のように続く。

「『大阪は政治面、経済面ではそう差がつかない。勝負は社会面記事』とは、以前から頭では分かっているつもりだったが、見ると聞くでは大違い。東京ではふつう三面記事のものが大阪ではすぐに一面に来るのである。一社の特ダネである場合に特にこの傾向が強い。次第に大阪の紙面に慣れてくると、せっかく苦労していい事件を検挙したのだから一面で扱われないのはおかしい、とまで感じるようになる」

これはこのとおりで、そう言えば、昨年十月に摘発が始まった警視庁赤坂署を舞台にした警察汚職（今年二月に警察内部で処分。公判中）といった事件なら、かつての大阪府警の一連の警察汚職と同様、大阪の新聞は一面に大きな見出しで報じたであろう——などと言えば、言い過ぎになるだろうか。

大阪では例の事件後、遊技機賭博の取り締まりは今日に至るまでとても厳しく、おかげで府下ではこの種の違法営業を見受けることがほとんどなくなった。一方、東京都の警察である警視庁ではどうかと言うと、事件後も相変わらず、都内各地でひんぱんに見受けることができる。これも大阪と東京の風俗の違いなのだろうか。

吉村氏は、事件捜査など手続きの違いから、迷惑駐車、ひったくりなどの問題点、さらには大阪名物とされるいくつかの風俗、言語にも触れており、なるほどと感心する箇所も多い。「大阪人は、気楽、ざっくばらん、本音で生きる」ということは、傍若無人、露悪趣味にならない限り、大阪人の美徳と言っていいと思う。

ゲーム音楽CD

SNKから2作

カプコン「ヴァンパイア」も

SNK〝ネオジオ〟ソフトの「龍虎の拳2」と「トップハンター」のゲーム音楽CDが、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで七月二十一日発売となった。またカプコンの業務用TVゲーム機「ヴァンパイア」のゲーム音楽CDが、ソニーレコードから九月七日発売となる。

「龍虎の拳2」のオリジナル音楽版はすでに発売されているが、今回はSNKサウンドチームの新世界楽曲雑技団によるフルアレンジ版「イメージアルバム」として収録。同チームメンバーのステッカーや同ゲームキャラクターからの〝メッセージ〟などが付いて価格二千五百円。

「トップハンター」は〝1500シリーズ〟として、オリジナルミュージックとともにキャラクターの音声、SEなど同ゲームのサウンドをすべて収録。ステッカー、楽譜付きで価格千五百円。

「ヴァンパイア」は、ソニー・ミュージックエンタテインメントの〝カプコン・サウンドシリーズ〟第六弾となるもの。カプコンのサウンドチームであるアルフ・ライラによるオリジナルミュージックを〝Qサウンド〟で収録。同ゲーム開発者の〝開発日誌〟や楽譜付きで価格二千円。

新会社設立

㈱アステックトゥーワン＝大阪府吹田市豊津町十三番二十四号、江坂リツエイビル、☎三六八－八四八四、永田克三社長。

事務所移転

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・金沢営業所＝石川県石川郡野々市町堀内町十二街区六番、☎（〇七六二）四六－七〇〇一、須輪田博幸所長。

みつぎグリーンランドで

森林浴鉄道活躍

朝日の600ミリゲージ

広島県御調（みつぎ）郡御調町の町営レジャー施設「みつぎグリーンランド」（四十二万平方㍍）に四月二十九日、軌道七百五十㍍の「森林浴鉄道」がオープンし、話題となっている。

これは朝日エンジニアリング㈱（本社徳島、佐原十郎社長）の六百㍉ゲージC12型ウッディードリーマー号型汽車を、㈲コーリン産業㈱（本社大阪府高槻市、小谷繁雄社長）と㈱ユウビス（本社東大阪市、川楠俊太郎社長）を通じて納入したもの。十二人乗り客車三両を汽車の形をした電気機関車が引っぱっていくもので、コース上に駅や警報器なども設けられている。片道十五分間で、大人五百円、こども三百円、幼児二百円。

「みつぎグリーンランド」は八九年五月にオープンした、バンガロー&キャンプ場を中心とするレジャー施設。「森林浴鉄道」の導入に、コース全体を含め一億五千万円を投資した。これまでの年間入場者三万五千人を四万五千人に増やせる、と同園では見ている。

コーリン産業は、九三年九月の上尾工業㈱大阪営業所閉鎖に伴い、AM部門を引き継ぎ独立した会社で、地域社会に根ざしたAM施設作りに努めているとのこと。

みつぎグリーンランドの「森林浴鉄道」

ダイエー、再建中の

小山遊園を支援

複合施設めざし事業管財

㈱ダイエー（本社神戸、中内功社長）は、会社更生中の小山ゆうえんちグループの再建支援に乗り出す、と六月二十八日に発表した。㈱小山ゆうえんち（栃木県小山市）、思川観光（同）の佐藤貞夫管財人と同意したもので、ダイエーの高井博司・店舗開発担当部長が事業管財人となり、八月末をめどにダイエー主導による更生計画をまとめる予定。

思川観光は九二年九月に、小山ゆうえんちは同十一月に、計三百七億円の負債を抱えて倒産。会社更生法の適用を申請していた。ダイエーは七九年に思川観光から建物を借りて「小山店」（八八年にDマートに改称）を営業していることから、管財人がダイエーに支援を求めたもの。

ダイエーでは店舗面積を拡大、遊園施設などとの複合施設にする方針で全面支援を決めた。同社が遊園地分野で支援するのは、日本ドリーム観光（九三年三月に吸収合弁）以来二社目。

「餓狼伝説」キャラを

ポスターに採用

兵庫県警が「少年の日」で

毎月10日は「少年を守る日」です。

兵庫県警・少年課のポスターから

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）のネオジオソフト「餓狼伝説」シリーズのキャラクターが、兵庫県警・少年課作成の少年を守る日キャンペーンポスターに採用され、七月二十五日から二ヵ月間、県内の警察署、派出所、そしてゲーム場など風営法対象店の計二千ヵ所で掲示されている。

兵庫県警では、「少年の日」（毎月十日）のキャンペーンに際し効果的なキャラクターを求めていたもの。SNKでは「餓狼伝説」に登場する十五人のキャラクター全員が手と手をとり合って円を作るという、暖かい感じのオリジナル作品を提供して、要請に応じた。キャッチフレーズは「君を守ってあげたい」。

近畿地区協会長に松下実人氏を選任

AOUの近畿地区協議会（吉田勲会長）は六月十三日に第二十回会合、七月八日に第二十一回会合をいずれも大阪・梅田のOSホテルで開き、新会長に松下実人氏（大阪府協副会長）を選任、またAOU前会長の梅原靖三氏の退任慰労会を開くことなどを決めた。

会長の交代については、二十回会合で吉田会長が辞意を表明したためで、後任会長の選出方法を討議した結果、今後会長職は任期一年で各府県協会が持ち回りで担当することとし、次期会長は大阪府協の担当となった。そして二十一回会合で松下氏を新会長に、副会長には西山清治氏（兵庫県協会長）をそれぞれ選任した。

梅原AOU前会長の退任慰労会は、同協議会が独自で行なうことになったもの（別記事参照）。

また二十回会合では障害者対象イベント開催など検討、二十一回会合では技術研修会開催など検討した。

254ヵ所で年間利用者1億4千8百万人

遊園地とテーマパークの市場規模は5千9百億円

通産省調べ「特定サービス産業実態調査」速報

遊園地およびテーマパークは昨年十一月一日現在、全国に二百五十四ヵ所あり、その市場規模は五千八百五十二億円になることが、通産省の調べでわかった。

これは通産大臣官房調査統計部のサービス産業統計調査室が、七月二十八日に発表した「特定サービス産業実態調査（速報）」で明らかになったもの。この調査は「わが国サービス産業の活動の実態と事業経営の現状を明らかにし、サービス産業に関する施策の基礎資料を得ること」を目的として、七三年から毎年実施されている。調査対象となる業種は、サービス産業のうち通産大臣が指定する十業種で、毎年異なる。今回は「遊園地・テーマパーク」のほか、ゴルフ練習場やテニス場、カルチャーセンターなどが対象となっている。なお遊園地関係が対象となったのは、八六年に次いで今回が二回目となる。

調査方法は、都道府県知事が任命した調査員が、業種別に定められた調査票を各事業所（または企業）に配布し、事業所が自己申告方式で記入した調査票を回収するもの。調査項目は売上げ高、営業費用、経営状況などで、集計結果は約八ヵ月後に概要を「速報」として発表し、詳細なデータは一年後に発表することになっている。

遊園地・テーマパークについては、昨年十一月一日現在の事業所単位で調査が行なわれた。同調査では入場（園）料制の事業所を対象とし、遊園地は「一定のスペースに遊戯施設を設置し、客に娯楽を提供する事業所」、テーマパークは「一定のテーマのもとに、遊戯施設の有無にかかわらず全体の環境づくり、ショーやイベントなどによる空間の演出を行ない、娯楽を提供する施設づくりがなされている遊園地、レジャー施設」として区別している。

ただし自己申告による同調査では、遊園地かテーマパークかを判断するのもその事業者となっている。遊園地分野は国際的に〝アミューズメントパーク（遊園地）〟と〝テーマパーク〟に明確に区別されているが、わが国では最近、テーマを掲げていてもテーマ性のない遊園地や、遊園施設を設置した大規模ゲーム場を〝テーマパーク〟と呼ぶなど、その概念に混乱が生じているという事実も、ここでは踏まえておく必要がある。また事業所名が非公開のため、テーマパークの対象の範囲、いわゆる〝AMパーク〟なども含まれているのかどうかもわからないが、同調査結果は遊園地業界の現状を知る上で大いに参考になる。同「速報」の主な内容は次のとおり。

業務形態別事業所数

- 遊園地 66.5%
- テーマ・パーク 33.5%
  - 自然、動・植物 40.0%
  - 日本の時代村 12.9%
  - 外国の建物・文化 15.3%
  - その他 31.8%

敷地10万平方㍍以上が大半

全国の遊園地・テーマパークの数は、昨年十一月一日現在で二百五十四ヵ所あり、うち遊園地が百六十九ヵ所（六六・五%）、テーマパークが八十五ヵ所（三三・五%）となっている**（上の図参照）**。なお国・地方自治体の経営によるものが三十ヵ所ある。

テーマパークのテーマ別では、自然や動植物との触れ合いなどが三十四ヵ所、外国の建物や文化が十三ヵ所、日本の歴史的な建物や文化が十一ヵ所ある。このほか宇宙、夢、あるいは複合テーマのものなどがある。

開園した年代別に見ると、遊園地は五五―六四年の十年間に三十八ヵ所、六五―七四年に五十三ヵ所で、七四年までに遊園地全体の約七割がオープンしている。一方テーマパークは東京ディズニーランド（八三年開園）の成功を反映し、八五―九一年の七年間に三十八ヵ所が開園。続いて九一―九二年には十三ヵ所と増え続けており、逆に遊園地は同時期に開園したのが三ヵ所のみだった。

テーマパーク急増について同速報では、「国民の余暇ニーズが多様化する中で、利用者がレジャー目的を明確にして選択する傾向が強まっており、各パークが他との差別化を図り独自性を出すことで、顧客の確保に努めていることがうかがえる」としている。

また敷地面積別に見ると**（右下の図参照）**、十万平方㍍以上二十万平方㍍未満が五十三ヵ所、一万―五万平方㍍未満が五十二ヵ所、三十万―百万平方㍍未満が四十九ヵ所、五万―十万平方㍍未満が三十七ヵ所。全体の六割が十万平方㍍以上の規模だが、一万平方㍍未満の小規模な〝パーク〟も十四ヵ所含まれている。

全国を七地域に分けた地域別では、関東・甲信越に八十ヵ所（うち遊園地五十七、テーマパーク二十三）と全体の三割以上を占め、次いで北海道・東北に四十三ヵ所（同二十八、十五）、近畿に四十一ヵ所（同二十六、十五）ある。なお四国は七地域の中で最も少ない十四ヵ所だが、テーマパーク（八ヵ所）が遊園地（六ヵ所）を上回っているのは同地域だけという結果になっている。

従業者数については、全体で合計四万四千四十九人いるが、その約半数の二万一千七百人がパート、アルバイトとなっている。男女別では男性が二万二千七十二人、女性が二万一千九百七十七人とほぼ同じ割合を占めている。

また従事している部門を「管理」「現業」「直営の売店・食堂」「その他」に大きく分けると、「現業」部門が約二万二千七百人で五二%、「食堂・売店」が三三%を占め、従業員の八割以上が園内の〝現場〟に従事していることになる。このほか「管理」部門は全体の八・六%、「その他」六・六%となっている。

入園と施設利用で3千億円

次に売上げ面についてだが、全体の年間売上高は五千八百五十二億円。この売上高は委託経営の売店や飲食店、駐車場、宿泊施設など、その事業所に関係するすべての施設の収入を合わせた額となっている。

その内わけについては**（次ページ右下の表参照）**、入園料と遊園施設利用料の合計額が二千八百五十三億円で全体の四八・七%と約半分を占めている。このほか直営の売店と飲食店の売上げが二千七十六億円で三五・五%、駐車場利用料の収入が百五億円、委託による飲食店や売店、宿泊施設など「その他の収入」が八百十九億円となっている。

また遊園地とテーマパークの売上高を比べてみると**（次ページ右上の図参照）**、テーマパークが約六割の三千四百六十三億円で、遊園地の二千三百八十九億円を上回っている。

テーマパークのテーマ別では、「外国の建物・文化」をテーマとしているパークが八百六十四億円で、テーマパーク全体の二五%を占め、「自然、動物、植物」が五十七億円で一五%、「日本の時代村」が百四十九億円で四・三%、このほかのテーマを掲げている「その他」は合計で千九百三十二億円となっている。

敷地面積の規模別に売上高を見ると、三十万―百万平方㍍未満（四十九ヵ所）が最も高く二千九百三十三億円と全体の半分を占め、次いで百万平方㍍以上（二十一ヵ所）が千百五十億円で、三十万平方㍍以上の施設が全体の七割を占める売上高を示している。

三十万平方㍍未満については、二十万―三十万平方㍍未満（二十八ヵ所）が四百五十二億円、十万―二十万平方㍍未満（五十三ヵ所）が五百六十七億円、五万―十万平方㍍未満（三十七ヵ所）が二百六十六億円、一万―五

（次ページへ続く）

東京ディズニーランドの「スプラッシュマウンテン」　©The Walt Disney Company

敷地面積規模別事業所数

- 1万㎡未満 5.5%
- 1万㎡以上5万㎡未満 20.5%
- 5万㎡以上10万㎡未満 14.6%
- 10万㎡以上20万㎡未満 20.9%
- 20万㎡以上30万㎡未満 11.0%
- 30万㎡以上100万㎡未満 19.3%
- 100万㎡以上 8.3%

業務形態別年間売上高

遊園地 40.8%
テーマ・パーク 59.2%
その他 55.8%
自然、動・植物 14.9%
日本の時代村 4.3%
外国の文化・建物 25.0%

一万平方㍍未満（五十二ヵ所）が四百十二億円で、一万平方㍍未満（十四ヵ所）は七十三億円という結果になっている。

さらに従業者の人数別での売上高もまとめてある。これは敷地面積別の売上高にほぼ比例するものだが、百人以上が従事している施設(六十ヵ所)が最も高く四千六百二十九億円、五十－九十九人の施設（七十八ヵ所）が八百三十一億円、三十－四十九人（四十五ヵ所）が二百九十億円、十－二十九人（五十三ヵ所）が九十億円、九人以下（十八ヵ所）が十一億円となっており、売上高は従業者数に比例していることを示している。

なお、従業者一人当たりの平均売上高については、十－二十九人の事業所で八百四十万円だが、このほかの従業員数の事業所は千三百万－千六百万円で大きな差は見られない。

開園の年代別での売上高は、七五－八四年にオープンした施設（四十五ヵ所）が最も高く二千五百六十五億円、次いで五五－六四年開園（四十二ヵ所）が千三十一億円、六五－七四年開園（六十五ヵ所）が八百三十六億円などとなっている。なお以上の売上高の順序は、それぞれ一事業所当たりの売上高で見てもほとんど変わらない。

八景島・シーパラダイスのようす

入園者数は規模にほぼ比例

利用者数については、年間延べ一億四千八百十九万人で、国民一人が一回以上利用したという計算になる。これは前回(九二年十一月）に調査されたボウリング場（八百七十二ヵ所、利用者数一億一千四百三十三万人）や映画館、ゴルフ場などの実績を上回っている。

うち遊園地全体では八千四百二十万人、テーマパークはそれより少ない六千三百九十九万人となっているが、一ヵ所当たりの利用者数で見るとテーマパークが七十五万人で、遊園地の五十万人を大きく上回っている。

テーマパークのテーマ別利用者数では、「自然、動物、植物」が二千七十九万人、「外国の建物・文化」が千八十二万人、「日本の時代村」が四百五十二万人、「その他」二千七百八十六万人となっている。

全体の利用者数を月別で見ると、八月が最も多く二千六百七十二万人、次いで五月が二千八十七万人で、夏休みとゴールデンウィークを含む二ヵ月間で利用者数全体の三割以上を占めている。最も少ない月は十二月で五百三十万人となっている。

同「速報」では、「遊園地、テーマパークはシーズンとシーズンオフの差が大きく、平日と日曜、祝日の利用者数の変動や雨天時の落ち込みなどとともに、営業対策上の重要な課題となっていることがうかがえる」としている。

一ヵ所当たりの平均年間利用者数を敷地面積の規模別に見ると、三十万－百万平方㍍未満が最も多く百二万人、次いで百万平方㍍以上が八十五万人。三十万平方㍍未満は規模が小さくなるほど利用者数も少なくなり、一万平方㍍未満は二十四万人となっている。

入園料金（大人）については、全体の半数以上の事業所が千円未満に設定している。

その内わけを見ると、五百円未満に設定している事業所が二七%と最も多く、次いで千－千五百円未満が二一%、五百－七百円未満が一九%、七百－千円未満が一六%などとなっている。

また遊園地では五百円未満が最も多く三一%、五百－七百円未満と七百－千円未満がいずれも一七%と、千円未満が六五%を占め、二千円以上はわずか二%となっている。これに対しテーマパークでは二千円以上が二二%と最も多く、千円未満は五五%だった。入園料金を一ヵ所当たりで平均しても、テーマパークが千二百円で遊園地の七百九十円を上回っている。なお「小人」の入園料金についても、一ヵ所平均で遊園地が四百三十円、テーマパークが六百七十円となっている。

収入区分別年間売上高

駐車場利用料金収入 1.8%
その他の収入 14.0%
入場料・施設利用料金収入 48.7%
食堂・売店の売上高 35.5%

集客の対象は団体客中心に

最後に、事業経営の現状などについてまとめている。

営業時間は、午前九時台から午後五時台までが圧倒的に多い。日曜、祝祭日の営業時間もほとんど同じだが、午前九時以前に営業を開始する事業所が二十八ヵ所、午前十時台が十九ヵ所、終了時間では午後七時以降が二十八ヵ所、午後四時台が二十六ヵ所ある。

集客の主な対策についてのアンケート（複数回答）では、「団体客の吸収」と回答した事業所が百六十八ヵ所で最も多い。次いで「イベントなどの開催」が百四十八ヵ所、「環境づくり」が百四十ヵ所で、以上の三項目が大半を占める。このほか「新施設の導入」、「利用料金の割引」、「付帯施設の拡充」、「他の娯楽施設の併設」などが挙がっている。

また「事業を行なう上での問題点」として、「人件費の上昇」を挙げた事業所が最も多く百十五ヵ所、次いで「同業者との競合」と回答したのが九十五ヵ所あった。このほか「資金繰り」（六十五ヵ所）、「従業員の確保」（五十二ヵ所）、「人材不足」（四十九ヵ所）、以下「固定資産税の負担」「借地代の負担」などが挙げられているが、「特に問題点なし」と回答した事業所は四十五ヵ所もあった。

SNK

3 VS 3

ネオジオが贈る格闘新世界！
夢のバトルにチームで挑め!!

草薙京
二階堂紅丸
大門五郎

テリー
アンディ
ジョー

THE KING OF FIGHTERS '94

新登場

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©SNK1994

豪華スター勢揃い！衝撃の新格闘で激突だ！

ゲームファン待望のスーパー・ドリームマッチ！ついに実現。3人チームで挑む衝撃の新システムと、さらに多彩な本格アクションが最高に熱いバトルを巻き起こす。ネオジオならではの格闘ニューウェーブ、いよいよ登場！2P対戦プレイ・途中乱入OK！

キング・ユリ・舞

キム・チャン・チョイ

リョウ・ロバート・タクマ

アテナ・ケンスウ・チン

ハイデルン・ラルフ・クラーク

ヘビィD・ブライアン・ラッキー

ソニックウィングス2、ネオジオから出撃！

8人の戦闘野郎、再集結！近未来の世界8カ国上空で、実在の戦闘機を操り音速のドッグファイトに挑め！2人同時プレイ可能。マルチエンディング搭載。

SONIC WINGS 2™
ソニックウィングス2
© VIDEO SYSTEM 1994

新登場

ガンガンやった奴が勝つ！ひびけ勝利の行進曲！

奥行きありのガンガン対戦！空中戦に挑発合戦、武器は使うは、絞め技決めるは、ダウンの相手も容赦無し！売られたケンカはすべて買う、熱傑8人大暴れ！

痛快 GANGAN 行進曲™
痛快ガンガン行進曲
© SNK / ADK 1994

新登場

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店(販売)	〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F)	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店	〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店	〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
	18-12TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.	PHONE.06(339)5577FAX.06(338)7175

SNK

ネオジオゲームもJAMMAゲームもネオ50なら鮮明大画面！

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK、大画面&高画質で！内蔵コネクターの切り替えでJAMMA規格ゲーム基板も搭載可能／明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と高音質スピーカー。さらに充実機能も満載したネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

NEW

NEO50
MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備 JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法（mm）：幅1,146×奥行2,200～3,200（調節可能）×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!

NEO29
ネオジオ4本用筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：120W●本体重量：108kg●外形寸法（mm）：幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
JAMMA仕様筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：120W●本体重量：108kg●外形寸法（mm）：幅715×奥行958×全高1,560

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法（mm）：幅630×奥行850×全高1,488

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法（mm）：幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：100W●本体重量：60kg●外形寸法（mm）：幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台（オプション）取り付け時は、全高1490mm

視線をキャッチ！SNKアミューズメント。

話題のSNKキャラ&大好評ネオカーニバルスペシャルで集客抜群・高収益。

SAMURAI SPIRITS

7種類

10月発売予定

100個 29,500円
人気ゲーム「サムライスピリッツ」の面々が、自慢のカタナや小物でオシャレにきめてついに登場！ナコルルもいる。ひそかな人気者"黒子"も参上！
●サイズ：高さ19.5cm（平均）　©SNK 1993

餓狼伝説 SPECIAL

好評発売中

餓狼伝説 SPECIAL PART2
100個 27,000円
あの"餓狼"クレーンペットの第2弾！テリーと舞ちゃんに加え、宿敵ギースやクラウザー、キムなど餓狼スター7人がズラリ勢揃い!!
●サイズ：高さ19.5～22cm　©SNK 1993

ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用
●外形寸法（mm）：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：151kg
●消費電力：AC100V110W

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

第3回オランダTiLE

LBEの重要性を強調

映像シミュレーターの欧州展として

オランダで開催される「TiLE」（テクノロジー・イン・レジャー・エンタテイメント）は今年、第三回を迎え、映像シミュレーター関係の充実したショーとなった。この催しは日本ではあまり知られていないが、ショースキャン社、アイワークス・エンタテイメント社、エバンズ＆サザーランド社など、映像シミュレーターのトップメーカーが参加しており、注目される。

TiLE94は六月十四―十六日、マーストリヒトで開催され、展示会とセミナーに約千五百人が参加した。出展社の多くは米国のメーカーだが、ディビジョン社など欧州からも参加した。うち特に、アイワークス社「バーチャル・アドベンチャー」が欧州で初めて披露され、人気となった。

「バーチャル・アドベンチャー」は、六人乗りのビークルで、さまざまな体験をするというもの。一回六分間だが、ゲーム性があり、IAAPA93で発表された時も注目された。

セミナーでは、有名なダグラス・トランブル氏（アイマックス社の副会長）が講演、アイマックス社が商品化する「ライドフィルム・シアター」について説明した。これはラスベガスのルクソールホテル内のアトラクションとしてすでに実績のあるもので、直径七・六㍍のドーム型スクリーンを利用する。

映像シミュレーションやVRゲーム機は最近、ロケーション構築型施設（ロケーション・ベースド・エンタテイメント＝LBE）として関心を集めている。LBEは設置しにくいように見えるけれども、映像ソフトを交換するだけでよいなどのメリットがある。これはローラーコースターなど伝統的な遊園施設と比べると、不動産の活用でも有利だ、とアイワークス社のマイク・ヘイムソン氏は語っている。

このTiLEは、欧州でのハイテク映像シミュレーター展として、さらに発展するもようだ。

95年5月、ロスで

家庭用「E3」展

夏季CESに代わる可能性

来年から米国で家庭用TVゲーム機のための展示会「エレクトロニクス・エンタテイメント・エキスポ」（頭文字が三つともEなので、略称E3（イースリー））が開催される見通しとなった。夏のCESに代わる展示会となるかどうかが注目される。

これは家庭用TVゲーム関連の出版社であるインフォテイメント・ワールド社とノリッジ・インダストリー・パブリケーションズ社が共催すべく計画を進めているもので、第一回E3は九五年五月十一―十三日、ロサンゼルスで開く予定だという。

EIA／CEG主催の九五年夏のCESは五月十一―十三日、フィラデルフィアで開催される予定なので、完全に日程はぶつかり合うことになる。米国任天堂は夏季CES95に参加する、とEIA／CEGは六月末に発表しているが、どうなるかは分からない。

というのは、米国のセガ社、任天堂、EA社など家庭用ゲームメーカーが加わっているIDSA（インターラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション）がE3を支持することを明らかにしているからだ。IDSAは家庭用TVゲームソフトのレイティング導入で指導的立場をとってきており、影響力は大きい。

IDSAのドウ・ローエンスタイン会長は、「会員メーカーのほとんどはこれまでCESの出展社だったので、（夏季）CESではなくE3を支持すると決めるのは、そう容易なことではなかった」と述べている。同氏は、九五年夏に限ってE3を支持するわけで、九六年以降については何も決めていない、と強調している。なおラスベガスの冬季CESは、来年以降も家庭用TVゲームが主役になるもようだ。

TVゲーム機遠隔通信の

カタパルト社も

ニューリーフ社らが設立

業務用TVゲーム機のネットワーク化を目的とした新会社、カタパルト・エンタテイメント社（本社カリフォルニア州クパチーノ）が六月に設立された。主な株主は、ブロックバスター・エンタテイメント社傘下のニューリーフ・エンタテイメント社、そしてデイビス・ビデオ社の二社となっている。

カタパルト社は、現在あるあらゆる種類のTVゲーム機をネットワーク化して、遠隔地にいるプレイヤー同士がトーナメント競技できるようにする。このため同社は独自のモデムを開発、これを使った通信サービスを開始する。

カタパルト社では、ネットワーク化するTVゲーム機を改造する必要はないし、ゲームソフトに手を加える必要もないと説明している。単にモデムを取り付けるだけでネットワーク化ができる、というのが大事な点なのである。

なおニューリーフ社はセガ社と提携し、ブロックバスター社のビデオレンタル店網を通じて、ソフト書き換え方式で家庭用TVゲームソフトを供給する、と五月末に発表している（本紙第477号に関連記事）。

豪州「ムービーワールド」

WB映画テーマ

内容充実し、さらに投資

オーストラリアのゴールドコーストにあるテーマパーク「ワーナーブラザーズ・ムービーワールド」が六月、開園三周年を迎えた。同園はワーナーブラザーズ社とビレッジ・ロードショー社、シーワールド社の三社が共同で運営しているもので、九一年六月三日のオープン以来、入園者は三百七十万人に達した。

このムービーワールドは、本物の映画スタジオをはじめ、映画にちなむさまざまなアトラクションで構成されており、米国以外では唯一の映画のテーマパークと説明されている。面積は約十四万平方㍍。主なアトラクションは、スタジオツアーのほか、「ポリスアカデミー」スタントショー、「グレムリン」ライド、「バットマン」アドベンチャーなど。

入園者の内わけは、大部分がオーストラリア国内からだが、シンガポール、マレーシア、インドネシア、そして香港、台湾からも増えてきている。このため人気あるツーリストアトラクションとして今年四月、オーストラリア観光省から表彰されたほど。

同園では今後五年間にさらに六千万オーストラリアドル（約四十四億円）を投資、「ルーニーチューン・ビレッジ」やハイテク・ローラーコースターなど次々と建設していく計画であり、充実する予定だ。

今年10月に

プリミア社

設立10周年

米国プリミア・テクノロジー社（本社シカゴ郊外、ギルバート・ポーラック社長）が設立され、D・ゴットリーブ社の権利をマイルスター社から買い取ったのは八四年十月。それから十年が経過した。

同社が手がけたフリッパーは「タッチダウン」以来、十年間で四十作を超える。いずれも「ゴットリーブ」のブランドが付いてはいるが、決してゴットリーブ社製ではなくプリミア社製だ。

ゴットリーブ社は二七年に設立され、有名なフリッパーメーカーとして発展したが、七六年にコロムビア映画社に買いとられ、八三年にマイルスター社に社名変更。八四年九月、経営難のため閉鎖して、今はない。

米国ICE社

石器時代キャラ

アーケード「フリントストーン」

米国イノベイティブ・コンセプツ・イン・エンタテイメント社（ICE、本社ニューヨーク州バッファロー、ラルフ・コッポラ社長）の新作アーケードゲーム機「フリントストーン」。有名なハンナバーバラのアニメ・キャラクターを使ったもので、ライセンスを受けている。

アーケードゲーム機「フリントストーン」は、フリッパーの代わりに大きな棒を使ってボールを転がしていく、という石器時代のフリッパーのようなもの。プレイフィールドには立体のキャラクターがそれぞれ登場、アニメの声など百種類の音響効果も付いている。

"The Flintstones" of ICE

International Trade Show

JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 21-23
AMOA Expo'94 (San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24
Gaming Expo'94 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 26-28
LIW'94 (Birmingham, U.K.)	Sep. 27-29
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-4
Amusexpo'94 (Paris, France)	Oct. 6-8
AL Preview (London, UK)	Oct. 12-13
Enada'94 (Rome, Italy)	Oct. 13-16
TAM (Taichung, Taiwan)	Oct. 14-18
Park Show'94 (Remini, Italy)	Oct. 26-28
VAN Expo (Amsterdam, Holland)	Nov. 2-4
IAAPA'94 (Miami, U.S.A.)	Nov. 2-5
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Nov. 2-5
Forainexpo'94 (Paris, France)	Dec. 6-9
EELEX'94 (Moscow, Russia)	Dec. 9-10
1995	
Winter CES'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
ATEI'95 (London, UK)	Jan. 24-26
IMA'94 (Frankfurt, Germany)	Jan. 26-29
AmEx'95 (Dublin, Ireland)	Feb. 7-8

話題のマシン

新「F3システム」第1弾カセット
派手な格闘演出
タイトーから「カイザーナックル」

(株)タイトー（本社東京、中村紘一社長）からTV対戦格闘ゲーム「カイザーナックル」が、八月三十日発売となった。

これは同社の新32ビットシステム基板「F3パッケージシステム」（1めん記事参照）第一弾で、格闘技大会をテーマにした一対一の格闘ゲーム。選べるキャラクターは全部で九人。ゲームは体力ゲージとタイマー制を併用している。

カイザーナックル

八方向レバーと六つのボタン（パンチとキックの強弱）で操作。レバーとボタンの組合わせで投げ技、つかみ技、必殺技などが出せる。ジャンプの軌道を変化させて攻撃する〝フェイント技〟もある。

ダメージを受けるたびに画面端にあるゲージが増えていき、ゲージが一杯になると必殺技の威力が一・五倍となり逆転のチャンス。技が命中すると画面全体に稲妻が走るという派手な演出がある。

プレイフィールドは横スクロールし、壁を壊すことでスクロールする範囲が広くなる。壁が壊れる際に、破片が画面全体に飛び散る。また画面下に炎や電流が流れるフィールドで必殺技を使うと、相手キャラクターが炎に包まれたり、電気でしびれたりする。

二人対戦プレイ、途中参加も可能。システム基板とゲームカセットのセットでOP価格十五万六千円。

TVシューティングゲーム
サブウエポンも
メディア「ラピッドヒーロー」

メディア商事(株)（本社大阪、柏信行社長）からTVシューティングゲーム「ラピッドヒーロー」が七月二十二日発売となった。これはNMK開発だが、同ゲームの著作権を含めてすべてメディア商事に売り渡したもの。

縦スクロール画面のオーソドックスなゲームで、二人同時プレイ、途中参加も可能。八方向レバーと二つのボタン（ショット、ボム）で操作。ショットにはメインショットとサブウェポンがある。

メインショットはアイテムにより四段階にパワーアップ。サブウェポンは爆風で敵を巻き込む「ナパーム」、敵機追尾「ホーミング」、破壊力の高い「レーザー」の三種類で二段階にパワーアップ。

ラピッドヒーロー

八ステージ構成でゲームは持ち機数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ビデオシステムのTVゴルフ
アイテムも使用
「ハイパーティーショット」

TVゴルフゲーム「ハイパーティーショット」が、ビデオシステム(株)（本社京都、古川晃司社長）から六月末に発売となった。

これは実写取り込み画像を採用しているゴルフゲーム。選べるキャラクターは五人で、それぞれ飛距離やテクニックが異なる。二方向レバーと二つのボタン（決定、アイテム使用）で操作。ショット方向、クラブの種類、インパクトの位置、打ち出す強さの順に選択して、ボールをショット。各ホールの規定打数以内でカップインすれば、次のステージへと進む。

各ホールの初めに、アイテムを示したカードが六種類表示され、いずれか一枚を選ぶ（四枚までストックできる）。アイテムには飛距離延長、一打のハンデ付加、風向きの反転、ティーショットからのやり直しなどがあり、各ショット時に有効に使用することができる。

ハイパーティーショット

二人対戦プレイ、途中参加も可能。基板販売のみで、「価格は公表しない」とのこと。

アーケード機「ゴジラ上陸」
ボールを怪獣に
バンプレストから自販機も

(株)バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）からアーケードゲーム機「ゴジラ上陸」が七月末に、自動販売機「スーパーマリオワールド・ポップコーン」が四月下旬に、それぞれ発売となった。

「ゴジラ上陸」は、海が描かれている垂直盤面の下から、上部の都市へとはい上がっていく三匹の怪獣にボールを投げるゲーム。ボールが当たった怪獣は少し後退する。怪獣が一匹でも都市に達するとゲーム終了。

タイマー制で、怪獣の到達を阻止し続けると七十五ミリの景品カプセルが払い出される。幅八五センチ、奥行二二五センチ、高さ二二五センチ。OP価格九十七万円。

「スーパーマリオワールド・ポップコーン」は、ポップコーンの自動販売機で、味は塩、バター、チリの三種類。ポップコーンができるまでに、キャビネット右のハンドルを回すとルーレットが回転し、当たりで止まるとラムネ菓子を払い出す。幅一三四センチ、奥行七三センチ、高さ一八〇センチ。OP価格百三十五万円。

ゴジラ上陸

スーパーマリオワールド・ポップコーン

話題のマシン

〝ネオジオ〟で従来キャラクターも加え
チーム対戦格闘
SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から〝ネオジオMVS〟用ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」が八月二十五日発売となった。

これは基本的に一対一の対戦格闘ゲームだが、三人のキャラクターで一チームを組み、チーム同士で勝敗を争う「チームバトルシステム」という形式になっている。一対一の対戦は一本勝負で、先に相手チームの三人とも倒せば勝ちとなり、別のチームとの対戦へ進む。

ザ・キング・オブ・ファイターズ94

八チームの中から一チームを選択。キャラクターに「餓狼伝説」「龍虎の拳」「怒」などに登場した人物も使われているのが特徴。ただしチームの構成メンバーはあらかじめ決まっている。

八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックの強弱）で操作。レバーとボタンの組合わせで投げ技や必殺技のほか、敵の攻撃をかわしつつ攻撃したり、相手を画面の端まで吹き飛ばすといった多彩な攻撃ができる。

四つのボタン全部を押し続けると増えていく〝パワーゲージ〟があり、一杯になった時に攻撃すると、すべての技の攻撃力がアップし、強力な〝超必殺技〟を出すことができる。また、格闘中のキャラクターが、相手の攻撃で気絶した時など、背景にいる控えのキャラクターに攻撃させて、気絶から回復するための時間を稼ぐこともできる。

二人対戦プレイ、途中参加も可能。カセット定価六万八千円。

〝ネオジオ〟用ソフト
宝玉を求め闘う
ビスコ「天麟の書・死嘩護」

(株)ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）開発の〝ネオジオMVS〟用ソフト「天麟の書・死嘩護」が、(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から九月中旬発売となる。

これは一対一の対戦格闘ゲームで、究極の秘伝書〝天麟の書〟の封印を解くことのできる八つの宝玉を集めるために、格闘家たちが戦うという設定。選択できるキャラクターは全部で八人いる。

天麟の書・死嘩護

八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックの強弱）で操作。左右方向にレバーを素早く二回入れるとダッシュして間合いを詰めたり、離れたりできる。レバーとボタンの組合わせで、投げ技や必殺技が使える。

また体力ゲージとは別に〝精神力ゲージ〟がある。これは二つのボタンを押し続けると上昇していき、八〇％以上になると、簡単な操作で特殊な〝超必殺技〟を出すことができるもの。二人対戦プレイ、途中参加も可能となっている。カセット価格未定。

セガ社「ザ・Jリーグ94」
実名でサッカー
アーケードゲーム機と乗物機も

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVサッカーゲーム「ザ・Jリーグ1994」、アーケードゲーム機「三丁目のタマ・タマいれ大会」、定置型乗物機「三丁目のタマ・わくわくタマ&フレンズ」が、いずれも七月下旬発売となった。

ザ・Jリーグ1994

「ザ・Jリーグ1994」はJリーグの許諾を得ており、チーム名や選手名が実名で登場する。実在選手の動きを実写取り込み画像により表現し、画面は斜め上からの視点で、ボールを中心にスクロールしていく。

八方向レバーと三つのボタン（シュートと二種のパス）で操作。パスできる選手は頭上にマークが表示された二人がいて、レバーとシュートボタンの組合わせで、曲がったり落下するシュートも可能。

一人プレイはリーグ戦で、ゲームはポイント制。三得点するごとに一ポイント獲得。ハーフタイム時や試合終了時に同点か負けている場合は一ポイント減少。ポイントが0になるとゲーム終了。二人対戦プレイは一試合で終了。基板販売のみで定価十九万七千五百円。

「三丁目のタマ・タマいれ大会」は、テレビアニメ番組「うちのタマ知りませんか」のキャラクターを採用したもので、二人同時プレイも可能。ダイヤルを回して方向を決め、ボタンでボールを発射し、前方で〝タマ〟が揺れながら持っているカゴに入ると得点。

一定得点以上で七十五ミリの景品カプセルを払い出す。景品の補充はキャビネット前面と側面からできる。幅六八センチ、奥行九〇センチ、高さ一六一・八センチ。定価四十九万七千五百円。

「三丁目のタマ・わくわくタマ&フレンズ」も同アニメ番組をもとにしたもの。14インチモニターで同アニメを見ながら、ボタンで画面の〝タマ〟をジャンプまたは走らせるとともに、乗客が大声を出すと〝タマ〟がアクションを起こす新機構も搭載。幅一七五センチ、奥行一七五センチ、高さ二〇〇センチ。定価百六万二千五百円。

三丁目のタマ・わくわくタマ&フレンズ　三丁目のタマ・タマいれ大会

話題のマシン

（第473号～第477号）

ヴァンパイア
怪物たちの戦いをテーマにしたTV対戦格闘ゲーム。キャラクターは10種類。必殺技も多彩。“CPシステムII”で基板定価22万4千円。【カプコン】No.477

対戦ぱずるだま
上から落ちてくる大小2種類の球を並べて消していく対戦型TVパズルゲーム。連鎖で消すことも可能。基板販売のみでOP価格15万8千円。【コナミ】No.477

ファイトフィーバー
韓国の格闘技テコンドーをベースにしたTV対戦格闘ゲーム。キャラクターは全部で9人。技も多彩。カセット定価5万8千円。【ビッコム社／SNK】No.477

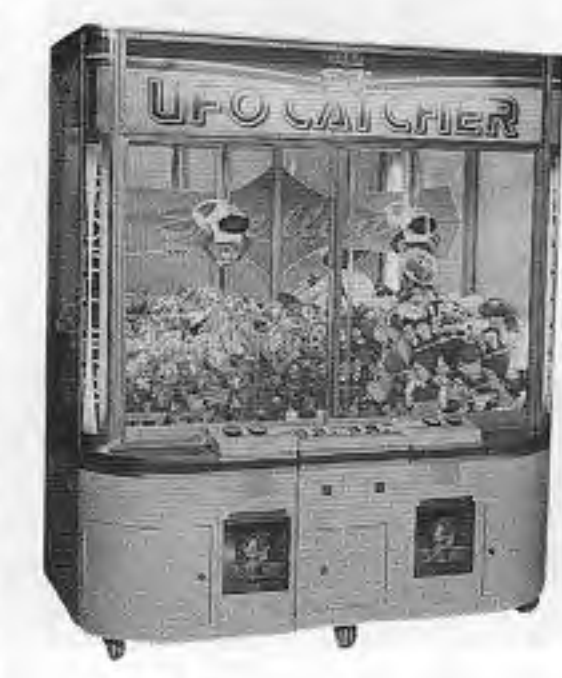
セーラームーンS・ジグザグアタック
ドットマトリクス画面を使ったあみだくじタイプのプライズゲーム機。景品はカードとカプセルの2種類。OP価格37万5千円。【バンプレスト】No.474

アンパンマンバズーカ
バズーカ砲を操作して、標的を狙い撃ちする2人用のエレメカガンゲーム機。スコアに関係なく景品を払い出す。OP価格120万円。【バンプレスト】No.473

ドリブルシュート
フリッパーのように動く2人のサッカー選手人形でボールを弾きゴールへ入れるアーケードゲーム機。一定得点で景品払い出し。定価70万円。【ホープ】No.473

ハングリーアニマル II
ボール投げのアーケードゲーム機。開閉しているカバの口へボールを投げ入れていく。一定スコアで景品を払い出す。定価146万円。【トーゴ】No.473

ぱくぱくカービィ
ボール投げのアーケードゲーム機。HAL研究所／任天堂の家庭用ゲームキャラクター「星のカービィ」を採用している。定価140万円。【トーゴ】No.473

パニックショット／ロックマン
次々と転がってくるボールをフリッパーで弾き、標的に当てていくプライズゲーム機。景品はキャラクターカード。定価46万円。【カプコン】No.473

UFOキャッチャー EX
同社「UFOキャッチャー」シリーズの新作。アーム部分に、景品をつかんだかどうかを感知しLED表示する機構を採用。定価115万円。【セガ社】No.476

ラインボール 2
ボール投げのアーケードゲーム機。前作「ラインボール」に景品払い出し機構を付けたバージョンアップ版。定価146万8千円。【トーゴ】No.475

スカイキャッチャー
転がってくる景品カプセルを飛行機でキャッチするプライズゲーム機。キャッチ後は時間切れまで他のカプセルをよける。定価63万円。【真砂工業】No.475

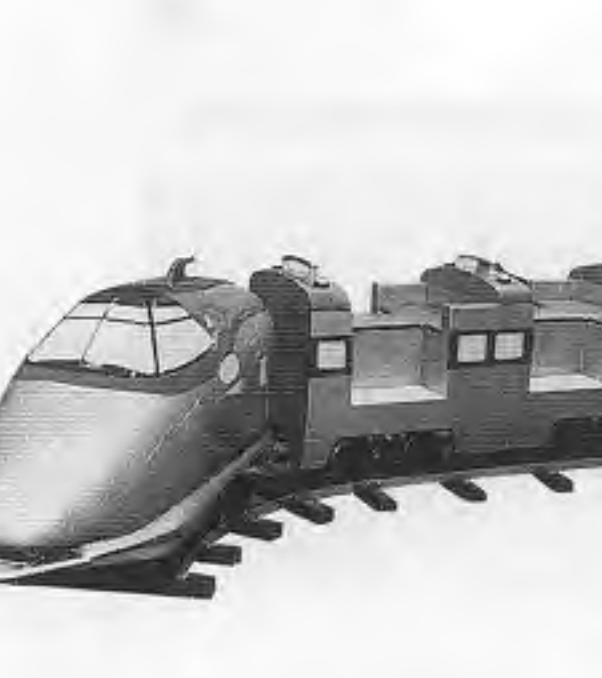
アメリカンショット 2
フットボール投げのアーケードゲーム機。実際のフットボールより小さいボールを使用。一定スコア以上で景品を払い出す。定価137万円。【トーゴ】No.474

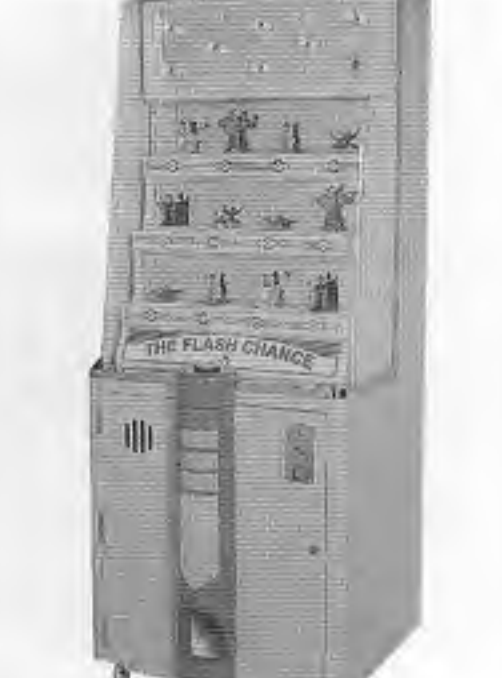
レインボーターゲット
6人用の射的ゲーム機。コルク弾で打ち落とした景品は回転盤に乗って手前へ運ばれてくる。景品は自動的に補充。OP価格270万円。【栗田技研】No.474

ホットポッポ
ボール投げのアーケードゲーム機。ボールが穴に入るたびに機関車の模型が景品カプセルを押しながら登坂走行する。定価107万円。【真砂工業】No.474

いけいけシリーズ・ドラゴンボールZ
カプセル自販機付きの定置型乗物機。雲にキャラクターが乗っているデザインで、前後にローリング。一人乗りでOP価格29万8千円。【バンプレスト】No.477

いけいけシリーズ・セーラームーンR
カプセル自販機付きの定置型乗物機。三日月に“セーラームーン”が座っているデザイン。1人乗りで、OP価格29万8千円。【バンプレスト】No.477

ポコニャン！バルーン
3人乗りの定置型乗物機。キャビネット中央にTVモニターがあり、シューティングゲームも楽しめる。定価120万円。【カプコン】No.477

つばさ
レール走行式乗物機。加速、横揺れ機構、走行音で臨場感を表現。メロディー6曲とクラクション付き。定価220万円。【朝日エンジニアリング】No.475

爆煙パニック・スモークザウルス
2人対戦プレイも可能なモグラ叩き型のアーケードゲーム機。中央の恐竜がプレイヤーに白煙を吐くという演出も。OP価格74万円。【アイマックス】No.477

ザ・フラッシュ・チャンス
LEDランプ点滅式のプライズマシン。カプセルなしでも景品をスムーズに払い出す独自の機構を採用。OP価格59万8千円。【エイブル】No.476

総目録 No.85

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

エイリアンVSプレデター
TVアクションゲーム。素手、武器、銃火器を駆使して、エイリアンを退治していく。“CPシステムII”で基板定価21万1千円。【カプコン】No.473

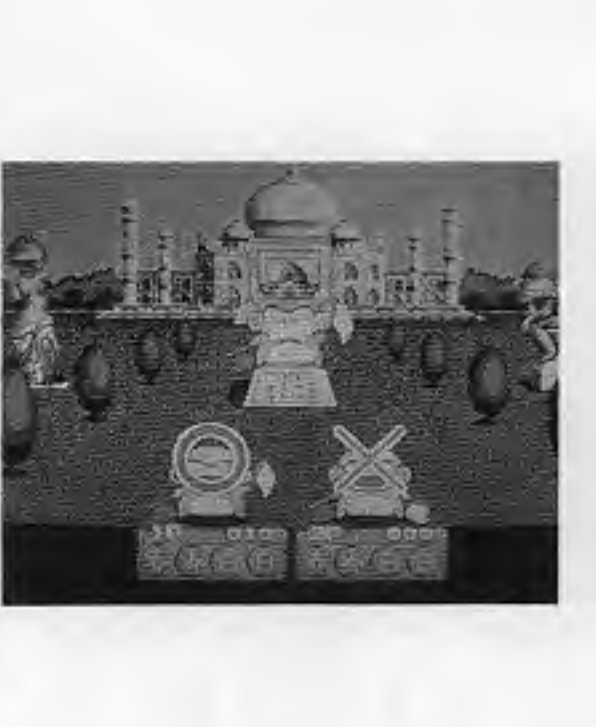
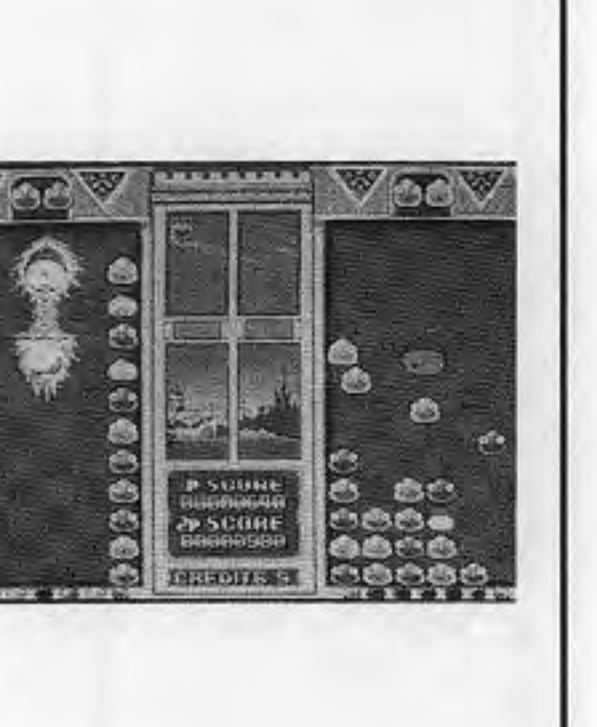
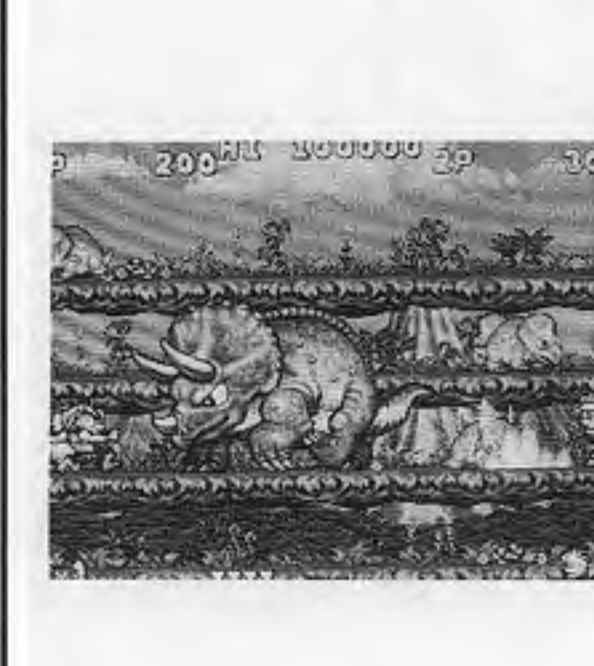
ロイヤルランブル
米国データイースト・ピンボール社製フリッパー第23弾。プロレスがテーマ。プレイフィールドの幅が従来機より広い。定価68万円。【データイースト】No.476

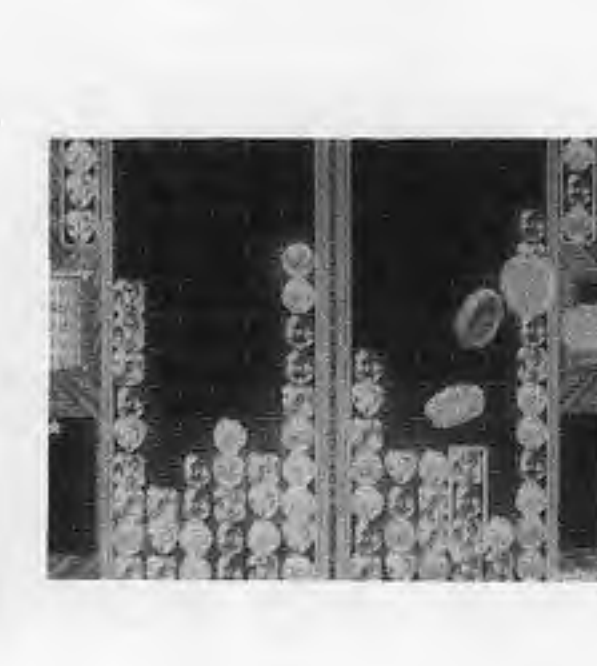
ワールドチャレンジサッカー
米国プリミア社製フリッパー。プレイフィールドにある選手の人形がゴールの模型にシュートする演出が特徴。OP価格57万8千円。【サミー工業】No.474

リーサルエンフォーサーズ II
2人用TVガンゲーム機。ソフトはスクロール画面の西部劇で5ステージ構成。同社「サウロイド」キャビネットでOP価格130万円。【コナミ】No.475

トップハンター
“ネオジオMVS”用ソフトで横スクロール画面のアクションゲーム。全部で5ステージ構成。多彩な必殺技もある。カセット定価5万8千円。【SNK】No.474

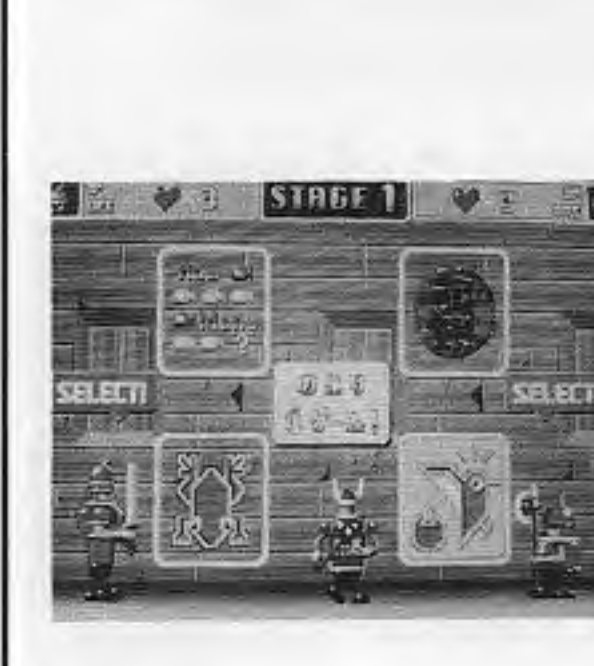
リッジレーサー 2（2P）
2人用のTVドライブゲーム機で、前作「リッジレーサー」の改良版。通信機能により最大8人同時プレイが可能。価格250万円。【ナムコ】No.474

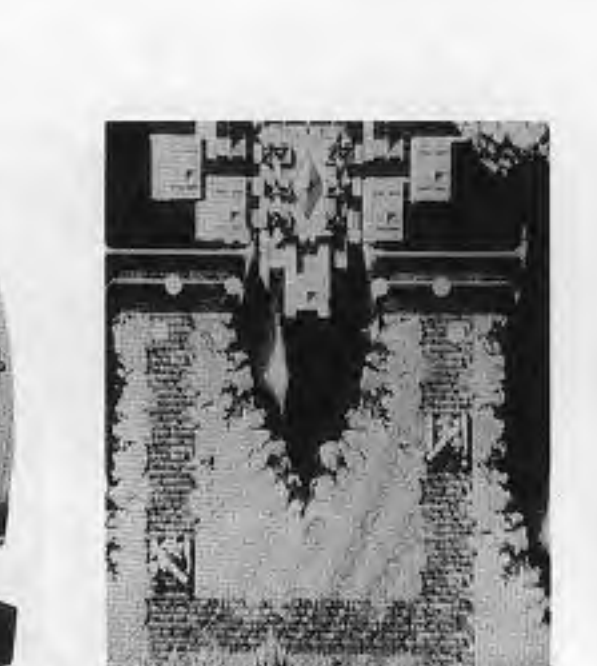
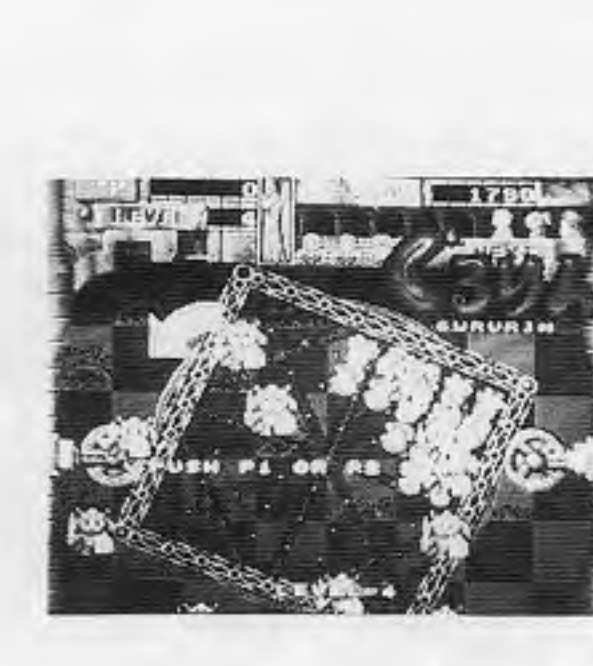
まじかるスピード
トランプ遊び“スピード”をアレンジした2人用TVゲーム機。難易度は3段階。全部で17ステージ構成。OP価格68万円。【アルュメ／ナムコ】No.474

クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!
同名TV番組をもとにしたTVクイズゲーム。全部で18ステージ構成。クイズ形式が多彩。基板販売のみで定価19万7千5百円。【タイトー】No.473

へべれけのぽぷーん
対戦型のTVパズルゲーム。落ちてくるブロックは2種類あり、それぞれ消し方が異なる。基板販売のみでOP価格14万8千円。【サン電子／アトラス】No.473

ジョー&マック・リターンズ
固定画面のTVアクションゲーム。「ジョー&マック・戦え原始人」の続編で2人対戦も。基板販売のみでOP価格14万8千円。【データイースト】No.476

デイトナUSA（ツイン）
同社同名機の2人用キャビネット版で29インチモニターを2個使用。通信機能により最大8人同時プレイが可能。定価247万5千円。【セガ社】No.475

スタックコラムス
対戦型TVパズルゲーム「コラムス」シリーズの3作目。攻撃をしかけるタイミングをプレイヤーが決めれることが特徴。基板定価17万円。【セガ社】No.475

マジンガーZ
同名TVアニメのキャラクターを使った縦スクロールのTVシューティングゲーム。基板販売のみでOP価格16万8千円。【バンプレスト】No.475

クイズめざせ!!アイドル
2人協力プレイも可能なTVクイズゲーム。クイズの成績によって設定されているストーリーが変わる。基板販売のみで価格未定。【サン電子】No.475

リッジレーサー 2
50インチプロジェクタータイプ
「リッジレーサー2」の1人用キャビネット。プロジェクター方式の50インチ画面。限定生産で価格250万円。【ナムコ】No.475

イチダントアール
TVバラエティーゲーム。前作「タントアール」のバージョンアップ版で、ゲームは16種類に増えた。基板販売のみでOP価格13万8千円。【セガ社】No.477

ウイングウォー
CG画像による2人用TV空中戦ゲーム機。通信機能による対戦プレイも可能。視点の自動切り替え機能もある。OP価格179万5千円。【セガ社】No.477

雷電 DX
縦スクロール画面のTVシューティングゲーム。前作をグレードアップ。コースを選択できる。基板OP価格17万8千円。【セイブ開発／日本システム】No.476

ぐるりん
落ちてくる人型のブロックを揃えて消していくTVパズルゲーム。フィールドを回すことができる。カセット定価5万8千円。【フェイス／SNK】No.476

チャンタとスーのクロスでPON
TVクロスワードパズル。ステージクリア時に星座のグラフィックが表示される。基板販売のみでOP価格14万8千円。【サン電子】No.476

ななめでまじっく！
対戦型のTVパズルゲーム。落ちてくるブロックをななめにならべて消し、敵の体力を奪う。基板販売のみでOP価格14万8千円。【アトラス】No.476

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.231

矢飛圓方

暑い熱い危機〈2〉

大阪では六月下旬からずっと連日連夜熱帯日熱帯夜が続いている。

〈熱いトタン屋根の上の猫〉という名画があったが、まさに大阪の人々はこのところずっと、熱せられたコンクリートジャングルの中で煮え滾る暑気に包まれ、熱いアスファルトの上でダンスをするステップを踏むかのようにして日々の暮しを続けている。

朝目が覚めても軀中が痛い。睡眠時間を充分にとっても痛い。三十分から一時間経つと糸の縺れが解けるようにして痛みが消え失せてゆく。内臓が疲労しているのだ。

七月二十八日、朝刊を見ていると、大きな見出しで、一度上回ると消費〇・六%上昇、猛暑、景気に追い風とか猛暑効果七四〇〇億円、クーラーなど需要増と民間のシンクタンク日本総合研究所の推計の発表による記事を載せている。

——七〜九月期の気温が平年を一度上回ると、衣料品や冷房機、ビールなどの夏物商品の消費は四・五%増え、個人消費全体を〇・六%押し上げる効果があるという。水不足などで各地に被害をもたらしている今年の猛暑も、回復に向かい始めた景気にとっては絶好の追い風となりそうだ。

七月に入って平年を大きく上回る猛暑が全国的に続いている。九月までこのペースで暑さが続くようなら、個人消費は約一・八%押し上げられる計算になる。実質国内総生産（GDP）成長率も、平年気温を三度上回ることで、一ポイント近く上昇するという——（朝日）

景気がよくなりそうな話ではあるが、クーラーの需要増などは特に都会では排ガスとクーラーによる放熱により、夜分でも殆んど温度が下らず、一時代前のような贅沢品ではなく、労働力再生産のための生活必需品になってしまっている。都市化は生活を便利にしてはくれるのだが、同時に最低生活を送るためだけのコストを限りなく上昇させてゆくことを示す好例がこのクーラーである。

暑さによって需要ができた生活必需品以上に、いわゆる生活の余裕を示す贅沢品にまで需要がのびてゆくかというとこれは大いなる疑問である。

現に、読売ではこの記事の下に、大型小売店販売25か月連続の減、という見出しの記事がある。

——通産省が二十七日発表した六月の大型小売店販売統計速報によると、全国の百貨店、スーパーの売上高は前年同月比一・九%減の一兆六千七百八十六億円で、二十五か月連続の前年実績割れとなった——

また経済審議会は二十七日の総会で、一九九二年六月に策定した「生活大国五か年計画」（九二〜九六年度）のフォローアップ（事後点検）の報告をまとめ、村山富市首相に提出した。報告は、不況の長期化で「これまでのシステムの延長線上では対応が困難になるなど産業の閉塞感」が広がっていることに危機感を示した。

具体的に数字でみると完全失業率などは一九九二年度二・二%、一九九三年度二・六%、一九九四年度二・七%と悪い方へ着実に伸びてきている。

この失業率は「経済白書」との関連でみると、円高による内外価格差の問題と、一方では国内の実質購買力を増加させるためには物価を下げなければならない、物価を下げれば価格破壊が生じる。

これに対応して企業はアジアを中心に生産拠点を海外に移転している。

事実日本産業の空洞化は意外なほどに進捗していて、これが国内の完全失業率の増加に確実にリンクしているということになる。

この循環運動がとりあえず今の日本の経済を動かしてはいるのだが、この循環運動を進めれば進めるほど完全失業率を高めてゆく。一向に先き行きへの見通しがたたない経済活動である。

貿易の収支をみると、アジアとアメリカへの輸出が多少の伸びを見せている。

ただアメリカの場合には消費者ローンが極端にその額を多くしてきている。企業の投資額の増加にしても貯蓄を裏づけにしたものではなくて、一方的な債券の増額によるものである。一応この消費者による内需の増加と企業の投資が、日本からの輸出の増加の原因と考えられるのだが。

分り易く言えば、この消費者ローン（殆んど回収の当てがないものだが）の資金や企業の債券にはその大部分は、わが国の貯蓄部分が回されている。

わが国の代表者たちは、相手が超大企業であればいくら貸しつけても大丈夫であるとおもいこんでいるのであろうか、それともヤクザから恫喝されたような感じで断り切れずにわが国の貯蓄部分、（国際収支の黒字部分）をアメリカに差し出しているのであろうか。

どちらにしてもこの貯蓄部分が多額残っているのが国際的な問題をよぶのであるから、この際一挙にこの黒字部分を消費しきって、出来ることならアメリカからも借金をして国際収支を赤字にしてしまえばよい。

赤字を解消するためにという大義名分があれば日本の労働者が瀕死の状態で働き続けても、国際社会のそれに対する視線はもっと寛容なものへと変化してゆくであろう。

経済白書でも全然日本経済の建て直しへの具体策は述べられていないけれど、これだけの黒字をもっているのだから、これをすべて使いきってしまうのが最良の策であろう。

どうすればよいか。日本の生活水準を他国と比較して、食、衣については一応の水準に達しているのだから、これ以上の需要を喚起する必要は全くないであろう。

問題はほぼ世界中の人人から蔑まれ、ラビット・ハッチとか蚤の小屋とよばれている住にある。

日本の国際収支の黒字部分をはじめとして、各企業の社内留保金、いまアメリカに回している日本の貯蓄部分、足らなければ国債を発行して外国で買って貰えばよい。今の日本の経済の総力を賭けて、一等地（JRの所有地など国が売って国が買う、というようなおかしいケースも多々出てくることではあろうが）からその場に応じた高級住宅を建ててゆく、家賃は外国の水準並にする（アメリカを例にとると十分の一以下にはなる）。

地方についても今こそ地方自治の本旨に基いてこの事業にあたらせる。

建設事業については規制緩和をすすめて、米の企業にもどしどし仕事をして貰う。そうすれば住宅の建設費は今の十分の一ですむことにもなろう。日本の住の水準が欧米並になったところで日本はようやく欧米と同じところから、次のスタートをきることが出来るのだから。それでも黒字が残れば、世界で困っている人たちに紐がつかない資金をどしどし差し上げよう。それでこそ経済大国だ。

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.13
2	2	ヴァンパイア（カプコン） Vampire〔Dark Stalker〕(Capcom)	7.42
❸	4	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.91
4	3	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	6.89
❺	—	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	6.56
❻	10	グレートスラッガーズ　94（ナムコ） Great Sluggers 94 (Namco)	6.41
❼	—	ザ・Ｊリーグ1994（セガ社） Super Visual Soccer (Sega)	6.38
8	8	痛快GANGAN行進曲（ADK／SNKネオジオ） Aggressors of Darkkombat (ADK/SNK)	6.35
❾	11	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.17
10	6	マジンガーZ（バンプレスト） Mazinger Z (Banpresto)	6.09
11	9	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	6.08
12	5	イチダントアール（セガ社） Ichidant-R (Sega)	6.00
13	7	ソニックウィングス　2（ビデオシステム／SNKネオジオ） Aero Fighters 2 [Sonic Wings 2] (Video System/SNK)	5.85
14	14	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.79
⓯	19	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.73
16	15	スーパーリアル麻雀　P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.55
17	16	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!（タイトー） Quiz "Show by Show by"* (Taito)	5.42
18	13	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.16
⓳	26	スラムダンク（コナミ） Run&Gun (Konami)	5.06
⓴	32	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.05
21	21	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.04
22	18	エイリアンVSプレデター（カプコン） Alien vs Predator (Capcom)	5.02
23	12	早指し将棋・五月陣戦（セタ／ビスコ） Speed Shogi* (Seta)	5.00
24	24	ゴルフィンググレイツ　2（コナミ） Golfing Greats 2 (Konami)	4.93
㉕	33	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	4.92

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	3	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	8.82
❷	—	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	8.60
3	2	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	8.54
4	1	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.08
5	4	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	7.88
6	5	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.69
7	6	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	7.63
8	7	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	5.90
9	9	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.83
10	8	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.82
11	10	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	5.63
12	11	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	5.54
⓭	15	アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito)	5.17
14	13	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	5.10
15	14	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	5.05

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	5.53
❷	3	ポパイ・セーブ・ジ・アース（ミッドウェー／タイトー） Popeye Saves The Earth (Midway/Taito)	5.50
3	2	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.40
❹	8	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	4.27
❺	10	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	4.25

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	7.70
2	2	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	7.59
❸	—	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.43
4	3	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	5.25
5	5	VSスーパー・キャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	4.50

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega, Hitachi Ties-Up For "Saturn" Distribution

On July 20, Sega Enterprises Ltd., Tokyo, and Hitachi Sales Corp., Tokyo, announced that Hitachi will distribute a 32-bit home video game "Saturn" to be released in November, this year, by Sega, through Hitachi's home electrical appliances sales routes. Since Hitachi Ltd., Tokyo, the parent company of Hitachi Sales, supplies a 32-bit RISC type CPU "SH2" for Sega's "Saturn", the relations between both companies will solidify furthermore.

A week before the announcement above, Hitachi announced that it would merge with Hitachi Sales in April 1995. So, in order to proceed with tie-up with Sega, Hitachi Sales will establish a new company, Hitachi Media Force Ltd., in October 1994. The new company and Sega intend to annually sell one million units of Sega "Saturn" through home electrical appliances routes and toy routes, respectively (two million units in total).

This is the first such advance of Hitachi Group into the home video market. Among the major home electrical appliances manufacturers, Matsushita (Panasonic) has already shipped a 32-bit "3DO REAL", and Sony intends to ship a 32-bit home video "Play Station" in November through its subsidiary, Sony Computer Entertainment (SCE). NEC's subsidiary, NEC Home Electronics Ltd., will also ship a home video "FX" (tentative name) in November. All of them participate in the market share competition for third generation home video games which use CD-ROM as media.

Concerning the current agreement, Hitachi Sales commented: "Hitachi can learn about the knowhow of software sales which can attract younger generations to our chain stalls," while Sega admitted: "Since this product will widely appeal to those other than existing players, we have needed a new distribution channel – home electrical appliances outlets."

Takara Wholly Owns Takara Amusement

Recently, Takara Co., Ltd., Tokyo, a leading toy manufacturer, has wholly owned its subsidiary Takara Amusement Co., Ltd., Tokyo, instead of conventional 50% ownership, and shuffled the directors. From now on, it intends to proceed with drastic restructuring furthermore.

In April 1992 Takara acquired 50% of Nihon Unica Co., an arcade operator company, and changed its name to Takara Amusement. While continuing to operate arcades, Takara Amusement have continued to develop and manufacture coin-op arcade games and softtoys for crane games. However, since the operation income has dropped, it posted about ¥700 million in net loss for the fiscal year ended in March 1994, so that the restructuring became inevitable.

Thus, Takara dismissed six directors from service, including two who moved from Nihon Unica. While making Takara Amusement into a wholly owned subsidiary, Takara has decided to despatch five directors to Takara Amusement. These personnel changes were carried out between June 29 and July 21. As a consequence, Hirohisa Sato, president of Takara, will also serve as president of Takara Amusement.

Nintendo Suffers Setback

On August 1, a jury awarded $208 million in damages to the Alpex Computer Corp., CT, in a patent infringement lawsuit brought by Alpex against Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and its US subsidiary Nintendo of American Inc., WA. (Nintendo). The jury trial was held in US District Court in New York City before Judge Kimba Wood. The jury found on June 2 that Nintendo had infringed the Alpex patent.

Alpex's patent relates to a "bit mapping structure" technology for sending signals to the video screen, and is said to have been established in 1977. Alpex went bankrupt in October 1983, and has thereafter been taken over by its trustees. In February 1986, it sued against Nintendo. According to the Alpex's claim, since Nintendo had infringed upon Alpex's patent with its home video game "NES", Alpex demands $416 million in damages which accounts for 12% of sales for the 1985–92 period.

The lawsuit has been continued for a long time, and although the parties had negotiations for a compromise in the course of time, the lawsuit has eventually led to a jury trial. In the lawsuit, Nintendo asserted that it has not violated Alpex's patent, but the jury found on June 2 that there was an infringement by Nintendo. Against this, Nintendo explained that the jury is misunderstanding, and if judgement is passed just as per the finding, Nintendo will have to appeal to the US Court of Appeals.

Although it is not yet confirmed, it is said that Sega Enterprises Ltd. and its subsidiary, Sega of America Inc., CA, were also brought a lawsuit by Alpex, but they reached a compromise at an early stage due to Sega's payment.

MID Opens Theme Park "Porto Europe"

The "World Resort Exposition" (July 16 – September 26, 1994) is held on the artificial island "Marine City" in Wakayama Prefecture, where an indoor theme park "Porto Europe" (18,000 m²) and an amusement park "Playland" (50,000 m²) opened. "Porto Europe" is operated by Wakayama MID, a subsidiary of Matsushita Investment & Development Co. This facility alone will continue to be operated even after the end of the Expo.

MID is one of Matsushita (Panasonic) Group companies. "Porto Europe" was designed under the guidance of MCA Recreation Service Inc., CA, where attractions, such as an indoor stunt show "Viking Adventure", a splash attraction "High Dive", and a simulation theatre " Seafari", are gaining in popularity.

"Porto Europe" is also provided with a game studio "VR" by means of "Virtuarity 2000 SU", a shooting game room "Laser-Tek" operated by MID, and an arcade "Monte Carlo" operated by Sega. MID explains that it has invested ¥20,000 million, and Sega invested ¥320 million.

Taito Ships 32-Bit "F3" System Board

Taito Corp., Tokyo, has recently developed a 32-bit system board "F3 Package System", and began shipping it at the end of August, together with the first game software "Kaiser Knuckle". On July 20, Taito unveiled the system board at its four offices including Tokyo and Osaka, by inviting distributors.

Taito's "F3 Package System" incorporates not only a 32-bit CPU but also a 16-bit CPU for sounds, and it can also simultaneously display 8,592 colors at max. The system is such that a masked ROM cartridge is placed on the mother board, and resembles Jaleco's "Mega System 32" in configuration.

A set of system board and software is priced at ¥156,000, and an additional software cartridge is priced at ¥58,000 within Japan. Following "Kaiser Knuckle", software cartridges, such as "Bubble Symphony", "Darius Gaiden" and "Hat Trick Hero '95", are planned to be released. All of them will be developed by Taito.

According to Taito, 50,000 sets of this system board will be shipped by March 1995, while an additional software cartridge will be released every month.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
第1弾！
話題騒然！タイトーが、満を持して
格闘アクションゲーム界に殴り込む！
勝ってやる…絶対に
KAISER KNUCKLE
カイザーナックル
●個性的で型破りな9人のキャラクター
●超ワイドなゲームフィールド、リアルなゲームサウンド、大迫力の破壊シーン、卓越した操作性
ILLUSTRATION/ NOBUTERU YUKI
いま街で噂が駆け巡る。
今世紀最大の笑える
パンチングゲーム登場。
REAL PUNCHER
リアル・パンチャー
オペレーションウルフ3
迫力が美しさが違う、
デジタイズ画像！
4種の銃で、
巨大組織を破壊せよ。
ドリーム97
1ゲーム8BETの
マシンだから、
高インカムが
期待できます。
ドリームターボ
スロット付きの
プッシャーマシン。
摩訶不思議な魅力で、
人を引きつけます。
BINGO
ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。
8人が一度にプレイできる大型筐体。
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
第2弾！
伝説のシューティングゲームが、
シリーズ最強のボスキャラを引っさげて
帰ってきた。
DARIUS
外伝
GAIDEN
2P同時プレイ・途中参加可能
TAITO F3
PACKAGE SYSTEM
メインボードにサブボードを
接続するだけの
簡単システム登場！
NEW
■32ビットCPUを搭載して、より鮮明でリアルな映像を表示。
■音源専用の16ビットCPU搭載で、迫力あるステレオサウンドを実現。
超話題の
新作ソフトも続々登場予定。
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808 ©TAITO CORP. 1994